



## **Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Kartu Bergambar pada Anak Kelompok B6 di RA Al-Huda Samarinda**

**Syaipul<sup>1\*</sup>, Shinta Rusmiati<sup>2</sup>, Hestifa Sisi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Received: March 1<sup>st</sup>, 2024; Revised: March 4<sup>th</sup>, 2024; Accepted: March 6<sup>th</sup>, 2024; Published: March 9<sup>th</sup>, 2024

### **Abstrak**

Penelitian tindakan kelas atau biasa disebut dengan PTK ini bertujuan untuk menyelidiki usaha guru dalam meningkatkan minat belajar anak melalui penggunaan kartu bergambar. Metode penelitian ini peneliti terapkan adalah penelitian kualitatif yang bersifat data, dengan partisipan yang diteliti berupa anak-anak kelompok B6 di RA Al-Huda Samarinda, berusia 5-6 tahun. Analisis data dilakukan melalui pendekatan yaitu deskriptif kualitatif dan juga kuantitatif. Hasil Prasiklus menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran, meskipun capaian yang diinginkan belum mencapai target. Oleh sebab itu, pembelajaran dilanjutkan pada siklus I, mengingat pada prasiklus sebelumnya anak-anak masih memerlukan waktu untuk mengenal media yang digunakan dan merasa canggung. Pada siklus I, terlihat bahwa anak-anak telah mengenal dan antusias terhadap media pembelajaran, yang berdampak positif pada hasil pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar anak mengalami peningkatan yang signifikan melalui penerapan kartu bergambar sebagai alat yang efektif dalam merancang proses belajar mengajar. Penerapan kartu bergambar juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan aspek perkembangan lainnya pada anak.

Kata kunci: strategi guru, minat peserta didik, kartu bergambar, dan aspek kognitif

### **Abstract**

Classroom action research, commonly known as CAR, aims to investigate teachers' efforts in enhancing students' interest in learning through the use of picture cards. The researcher applies a qualitative research method with a data-oriented approach, with participants being children from group B6 at RA Al-Huda Samarinda, aged 5-6 years. Data analysis is conducted through both qualitative and quantitative descriptive approaches. The results of the pre-cycle show an improvement in learning, although the desired outcomes have not yet reached the target. Therefore, learning continues in Cycle I, considering that in the previous pre-cycle, children still needed time to familiarize themselves with the media used and felt awkward. In Cycle I, it is observed that children have become familiar with and enthusiastic about the learning media, resulting in positive learning outcomes and achieving the desired learning goals. This indicates a significant increase in children's interest in learning through the implementation of picture cards as an effective tool in designing the teaching and learning process. The use of picture cards also has a positive impact on cognitive development and other aspects of children's development.

Keywords: teacher strategies, student interest, picture cards, cognitive aspects

Copyright (c) 2024 Syaipul, Shinta Rusmiati, Hestifa Sisi

\* Correspondence Address:

Email Address: ipulnyaipul677@gmail.com

## **A. Pendahuluan**

Begitu penting bagi peserta didik untuk memahami apa itu konsep-konsep esensial. Ketika peserta didik memahami suatu konsep dengan baik, mereka mampu mengingatnya dalam jangka waktu yang lama. Misalnya anak bisa memecahkan masalah, anak bisa berpikir kreatif, dan lain-lain. Pemahaman ini sangat memudahkan peserta didik mencapai aspek pembelajaran yang sesuai dengan STTPA yang ditetapkan sekolah.

Faktanya, berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran pada kelompok B6 RA Al Huda Samarinda masi kurang menarik minat peserta didik. Hal ini dapat terlihat juga dari hasil observasi peserta didik pada kelompok B6. Dari 17 siswanya yang hanya tertarik dengan pembelajaran yang guru terapkan, hanya sebagian saja yang mampu memahami isi pembelajaran yang dijelaskan guru. Ada beberapa alasan mengapa siswa menjadi tidak tertarik. Cara guru menerapkan materi pembelajaran adalah materi pembelajaran yang disajikan kurang menarik dan guru kurang berinovasi dalam memajukan pembelajarannya. Oleh karena itu, pembelajaran pada kelompok B6 cenderung membosankan, siswa tidak menunjukkan minat belajar, dan perkembangan kognitifnya menurun. Oleh karena itu, jika keadaan ini akan terus berlanjut maka akan berdampak sangat negatif terhadap kualitas pembelajaran dari segi kognitif siswa kelompok B6, sehingga guru pada kondisi ini sebaiknya meningkatkan minat belajar peserta didik.

Salah satu alternatif atau cara untuk mengatasi hal tersebut tersebut adalah dengan guru melakukan pembelajaran yang lebih inovatif dengan menggunakan media pembelajaran seperti kartu bergambar untuk merangsang minat belajar peserta didik. Media kartu bergambar ini memungkinkan pembelajaran yang diterapkan dipelajari dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak akan tertarik dengan penjelasan guru yang guru terapkan dan peserta didik tidak merasa bosan. Dengan menggunakan media ini anak dapat mengenal huruf, angka, warna, bentuk binatang dan buah, mengurutkan kartu berdasarkan awal dan akhir huruf, serta memilih tema kartu bergambar sesuai dengan tema pembelajaran yang dilaksanakan sekolah. Anak dapat mempresentasikan isi kartu bergambar. (Loesita, Yulita and Naniek kusc, 2017: 47-52). Kartu bergambar merupakan alat bantu belajar atau media pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan pembelajaran. Pembelajaran ini memiliki unsur menyenangkan bagi siswa, karena kartu bergambar berisi gambar dan juga warna yang sangat menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkatkan aspek kognitifnya.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Strategi Guru**

Peran guru dalam konteks pembelajaran sangat beragam, mencakup fungsi sebagai fasilitator, motivator, dan penentu model pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru membantu siswa dalam mengakses pengetahuan dan memfasilitasi proses pembelajaran. Sebagai motivator, guru juga memiliki peran yang sangatlah penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Anak cenderung lebih senang dan termotivasi ketika mereka diberi kebebasan untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat mereka. Guru juga memiliki tanggung jawab sebagai penentu model pembelajaran, memilih strategi pembelajaran yang dibuat oleh guru harus aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Di dalam hal konteks pembelajaran anak usia dini, penting bagi guru untuk memahami bahwa anak senang bila dapat memilih kegiatan yang ingin dilakukannya, dan hal ini dapat meningkatkan minat belajar mereka. Guru memiliki kendali untuk melaksanakan kegiatan bimbingan belajar dengan sebaik-baiknya, mempersiapkan pembelajaran dengan strategi yang aktif dan merangsang minat belajar anak. Pembelajaran aktif yang menyenangkan sesuai dengan cirikhas anak usia dini dan bertujuan untuk merangsang minat belajar peserta didik.

Suryana (2018) menekankan bahwa guru yang unggul harus memiliki keterampilan dasar sebagai pendidik, pembimbing, dan pelatih. Guru berperan dalam mempengaruhi, membina, dan mengembangkan siswanya secara langsung di garis depan pendidikan. Keterampilan tersebut tercermin pada kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pengembangan kreativitas anak, guru perlu meningkatkan strategi melalui pembelajaran sambil bermain, yang dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan kreativitas anak (Lutfiyati, 2021: 8). Dengan demikian, melalui peran yang beragam ini, guru memiliki dampak yang signifikan dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran dan perkembangan kreativitas anak.

## **2. Minat Belajar**

Minat belajar anak memiliki peran yang krusial dalam proses pendidikan, karena anak belajar dan bekerja lebih baik ketika mereka tertarik pada materi pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Schunk (2010) dan diterjemahkan oleh Astriya dan Kuntoro (2015), ketertarikan merupakan kunci kesuksesan seseorang dalam belajar dan bekerja. Definisi minat oleh Ubaidillah (2020) sebagai kebiasaan yang mungkin tertanam dalam diri manusia untuk memperhatikan, mengingat, dan merasa senang terhadap suatu kegiatan atau bidang tertentu, menegaskan bahwa jika seorang anak tidak tertarik pada suatu bidang pembelajaran, maka pembelajaran tersebut akan menjadi kurang efektif.

Menurut Nasution dkk. (2020), pengembangan minat belajar peserta didik perlu didukung dengan rangsangan yang merangsang minat, termasuk penggunaan media yang digunakan harus menarik dan menyenangkan bagi anak. Minat belajar AUD memiliki dampak signifikan, seperti yang disoroti oleh Nurul dan Sri (2022), karena anak yang berminat belajar akan lebih memperhatikan ilmu yang dipelajarinya dan memastikan bahwa ilmu tersebut memiliki makna, nilai, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal-hal mempengaruhi minat belajar siswa melibatkan aspek internal seperti minat, bakat, dan motivasi, serta faktor eksternal termasuk lingkungan belajar di rumah dan masyarakat, sebagaimana dikemukakan oleh Hairul (2021). Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa pengembangan minat belajar anak merupakan hasil dari keterkaitan faktor internal dan eksternal yang saling mempengaruhi. Melalui pemahaman ini, diharapkan pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat belajar anak, sehingga proses pembelajarannya dilaksanakan menjadi lebih menyenangkan dan juga lebih efektif dan bermakna bagi perkembangan mereka.

## **3. Media Pembelajaran**

Hal ini merupakan sebagian tidak dapat terpisahkan dalam proses belajar, termasuk belajar peserta didik melalui Media pembelajaran, 2023: 1). Media dalam proses pembelajaran hal dapat menaikkan proses belajar peserta didik, yang terjadi pada akhirnya akan berada pada peningkatan proses belajar yang dicapai siswa. Ada beberapa jenis media pembelajaran untuk peserta didik yang biasa digunakan di negara kita: yaitu ada media visual/grafis, media audio, dan media proyeksi (audiovisual) (Latif et al., 2013: 152-155).

Salah satu bentuk alat yang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini (AUD) adalah kartu bergambar yang biasa (learning card). Dari segi jenis, kartu ini merupakan media visual/grafis. Flashcard adalah kartu remi yang dimainkan dengan cara memperlihatkan gambar kepada anak secara berurutan (satu per detik) untuk merangsang otak kanan anak dan merangsangnya menerima pesan yang ada di hadapannya. Mengingat gambar sangatlah membantu anak dalam belajar membaca. Kosakata dapat dibentuk dan diperluas sedini mungkin (Hasan, 2009: 65).

Secara khusus Hasan (2009:66), (Niswatin,2017:67-86) menyebutkan ada beberapa keunggulan media kartu bergambar, antara lain :

1. Melatih konsentrasi anak usia dini .
2. Anak dapat membaca di usia dini
3. Mengembangkan daya ingat
4. Anaka mengenal tentang warna, buah-buahan, binatang dan lain-lain.

**C. Metode**

Penelitian ini dilakukan di RA Al Huda yang berlokasi di Jalan. S. Alimuddin Gang. Perintis RT. 19 Kel. Selili, Kec. Samarinda Ilir, Kota Samarinda. Penelitian ini bersifat Tindakan Kelas yang mengadopsi metode kombinasi kuantitatif dan kualitatif. Dalam hal pengumpulan data, penelitian ini digunakan melalui teknik observasi dan wawancara. Fokus pada hal yang diteliti ini adalah upaya untuk meningkatkan minat belajar anak melalui penerapan kartu bergambar pada kelompok B6 di RA Al Huda Samarinda. Penelitian ini melibatkan proses penyelidikan terkait efektivitas metode pembelajaran tersebut dalam merangsang minat belajar anak, dengan mengacu pada kerangka kerja yang dikemukakan oleh Ani (2008: 1).



Gambar 1. Siklus Ptk Menurut Kurt Lewin

**Tabel 1. Indikator Keberhasilan Penelitian**

Perkembangan	Hasil Belajar	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
<b>Kognitif</b>	Ketangkasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.				
	Ketepatan dalam menghitung angka				
	Mampu dalam kegiatan menyebutkan urutan lambang bilangan.				
	Semangat dalam mengikuti kegiatan bermain.				
	Kemampuan individu dalam mengikuti kegiatan mengurutkan lambang bilangan.				
Keterangan :					
BB = Belum berkembang (BB).					
MB = Mulai berkembang (MB).					
BSH = Berkembang sesuai harapan (BSH).					
BSB = Berkembang sangat baik (BSB).					

**D. Hasil dan Pembahasan**

Data merupakan suatu set informasi mentah yang memerlukan proses pengolahan agar dapat menghasilkan keterangan atau informasi yang lebih bermakna, baik dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif. Dalam bagian hal penelitian ini, data yang didapat diartikan sebagai keterangan atau informasi terkait variabel atau bentuk yang diamati pada beberapa objek tertentu. Menurut Samiaji (2021: 1), data merupakan bagian integral dari penelitian yang memberikan dasar fakta yang diperlukan untuk analisis dan pembuatan kesimpulan. Oleh karena itu, pengelolaan data dengan baik menjadi langkah kritis dalam mendapatkan informasi yang akurat dan dapat diandalkan dalam rangka mendukung keberhasilan suatu penelitian.

**Tabel 1, kisi-kisi lembar observasi minat belajar**

Aspek pengamatan	Indikator	Keterangan
1. Belajar dan Pemecahan Masalah	anak mampu mengungkapkan apa saja yang ada di dalam kartu bergambar	
2. Berfikir Logis	anak dapat mengklasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf	
3. Berfikir Simbolik	anak mampu mempresentasikan kartu bergambar yang mereka lihat	

### 1. Pra siklus

Percobaan pertama yang dapat kita lakukan sebagai peneliti sebelum melakukan terkait penelitian tindakan kelas atau biasa disebut dengan PTK yaitu observasi (Dhestha,2018: 70-77). Peneliti melakukan observasi terhadap permasalahan yang muncul di RA Al-Huda Samarinda yaitu aspek kognitif yang terdiri dari anak dapat mengungkapkan isi pikiran mereka apa saja yang ada di dalam kartu bergambar, mengklasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf, anak mampu mempresentasikan kartu bergambar yang mereka lihat (Tatminngsih,2023: 1-2).

Peneliti melakukan Tanya jawab tentang kartu bergambar dan bertanya apa isi dari kartu bergambar yang mereka lihat. Pada saat dilaksanaan kegiatan ini, penulis melakukan observasi selama peserta didik mengerjakan pembelajaran di kelas. Dilihat ada beberapa anak yang perkembangan kognitifnya masuk dalam kategori masi kurang baik, dikarenakan pembelajaran di kelas kurang dibawa menyenangkan dan kurang menarik yang membuat peserta didik tidak berminat untuk belajar. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini khususnya di RA Al-Huda Samarinda melalui media kartu bergambar (Munasih,2023: 553).

Dengan menggunakan media kartu bergambar, penulis berdoa agar perkembangan kognitif pada AUD dapat meningkat sesuai tahap perkembangan di usianya, seperti yang sudah penulis jelaskan pada pembahasan sebelumnya. Hasil belajar dapat di ukur dengan ukuran yang ditentukan untuk perkembangan kognitif tingkat pencapaian perkembangan kelompok B6. Penulis berdoa agar perkembangan kognitif anak usia dini di RA AL-Huda Samarinda dapat ditingkatkan (Ajeng,2020: 2-3).

**Tabel 2. Hasil observasi minat belajar prasiklus**

No	Aspek penilaian	Rata – rata data penilaian prasiklus
1.	Anak mampu mengungkapkan apa saja yang ada di dalam kartu bergambar	69%
2.	Anak dapat mengklasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf	79%
3.	Anak mampu mempresentasikan kartu bergambar yang mereka lihat	69%

Diantara beberapa indikator diatas, indikator yang menunjukkan kemampuan minat belajar anak menyesuaikan dengan persentasenya. Pada indikator anak dapat menjelaskan apa saja yang ada di dalam kartu bergambar 69% karna anak masi malu untuk mengungkapkan apa saja yang ada di dalam kartu bergambar, pada indikator mengklasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf 79% beberapa anak sudah bisa mengklasifikasikan gambar dengan benar., pada indikator mempresentasikan kartu bergambar yang mereka lihat 69% anak masi malu untuk mempresentasikan apa yang mereka liat di kartu bergambar dan juga ada anak yang speech delay yang membuat dia susah untuk mengungkapkan apa yang ingin mereka ungkapkan. Adapun hasil rata-rata keberhasilan minat belajar siswa prasiklus di kelompok B ini adalah 72 % (Raudhatulafal,2023: 4495).

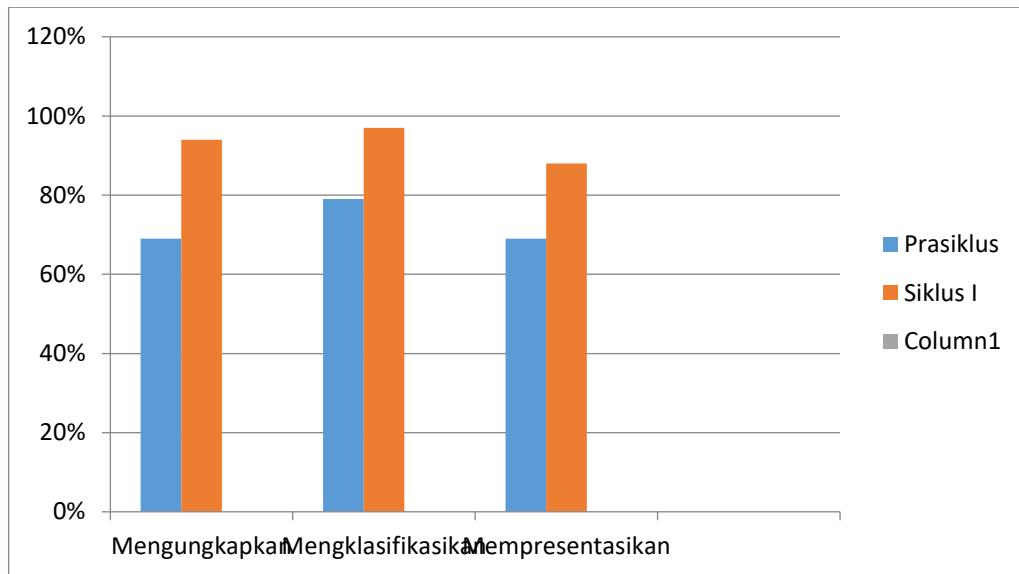
## 2. Siklus I

Hal yang dilakukan pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pembelajaran yang dilaksanakan kurang dari 1 jam pada saat setra aksara dilaksanakan. Siklus ini menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil pertimbangan tersebut akan digunakan untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya. (Shinta,2020: 179-89).

Pada setiap pertemuan peneliti menerapkan media kartu bergambar pada siklus I yaitu mengklasifikasikan bentuk, warna, angka dan huruf, anak menceritakan isi dari kartu bergambar dan anak dapat menjelaskan apa saja yang ada di kartu bergambar.

No .	Aspek penilaian	Rata – rata data penilaian prasiklus
1.	Anak mampu mengungkapkan apa saja yang ada di dalam kartu bergambar	94 %
2.	Anak dapat menglasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf	97%
3.	Anak dapat menglasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf	88%

Berdasarkan tabel observasi siklus 1 dapat dilihat minat belajar peserta didik sudah mendapat kemajuan sangat baik, dapat kita lihat dari aspek mengungkapkan apa saja yang ada di dalam kartu bergambar dengan presentase 78% pada prasiklus, 94% pada siklus I, di aspek menglasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf dengan presentase 79% pada prasiklus, 97% pada siklus I, pada aspek Anak dapat menglasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf dengan presentase 65% pada prasiklus, 88% pada siklus I. dari hasil pada siklus I peserta didik sudah mencapai peningkatan yang cukup tinggi dan sudah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun hasil rata-rata keberhasilan minat belajar siswa 93%. Berdasarkan informasi pada tabel berikut, hal tersebut dapat diungkapkan dengan menggunakan diagram di bawah ini.



Bagian ini membahas hasil observasi perkembangan minat belajar anak (Analisis kemandirian anak,2023: 3351). Pada saat kondisi prasiklus, penulis dapat melihat bahwa masih banyak peserta didik yang malu untuk mengklasifikasikan yang ada didalam kartu bergambar tersebut .Berdasarkan kondisi awal tersebut, terlihat beberapa anak yang masih sulit dalam mengungkapkan apa yang mereka lihat dan mempresentasikan apa yang mereka lihat. Dampak yang ditimbulkan dari kondisi tersebut adalah perkembangan kognitif anak tidak berkembang dengan baik. Dari jumlah anak 17 orang tersebut, ada satu anak yang berkembang (MB) dan satu lagi sudah berkembang sangat baik (BSB). Anak yang sedang berkembang masih membutuhkan bantuan dari guru. (Hari,2016: 166-78).

Setelah diterapkan pembelajaran pada prasiklus penulis mengerjakan suatu kegiatan refleksi atau biasa disebut pengulangan dengan guru kelas dan di simpulkan bahwa perlu dilanjutkan pada siklus ke I karena pada saat dilaksanakan siklus I masi terdapat kekurangan dan masih banyak anak yang masi susah untuk mengungkapkan dan mempresentasikan apa yang mereka lihat. Pembelajaran yang diterapkan pada siklus I dilakukan perbaikan untuk mencapai indikator. Sebagaimana dijelaskan (Fadhilaturrahmi, 2018) untuk memperbaiki proses pembelajaran perlu diperhatikan tahapan-tahapan perbaikan yang harus diselesaikan, antara lain pembelajaran literature, tahap analisis siswa, tahap analisis materi dan tahap perencanaan pembelajaran. Peningkatan ini mencakup misalnya, peneliti harus lebih inovatif dalam menerapkan media kartu bergambar ke peserta didik.

Dengan demikian hipotesis yang diajukan peneliti dalam pengerjaan penelitian melakukan suatu tindakan kelas (PTK) yang dilakukan peneliti terjawab, adalah penggunaan media kartu bergambar yang dapat mengembangkan minat peserta didik dalam belajar di RA Al-Huda Samarinda.(Widayati,2008: 10).

## E. Simpulan

Berdasarkan hasil peneliti lakukan pada saat penelitian tindakan kelas dan analisis data yang dilakukan dengan observasi dan kerjasama bersama guru. antara guru dan peneliti dapat disimpulkan bahwa menggunakan Media Kartu Bergambar dapat meningkatkan minat belajar anak kelompok B6 di RA AL-Huda Samarinda. Hal ini dapat dilihat yang dimana pada prasiklus penelitian ini dapat diketahui bahwasannya AUD yang mencapai standar penilaian Anak dapat menjelaskan apa saja yang ada di dalam kartu

bergambar 78% di prasiklus sedangkan di siklus I 94%, Anak dapat mengklasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf 79% dan di siklus I 97%, Anak dapat mengklasifikasikan kartu bergambar berdasarkan bentuk, warna, gambar, angka dan huruf 65% dan di siklus I 88%. Pada prasiklus anak sudah mengalami peningkatan tapi belum sapaai tujuan yang diinginkan oleh peneliti, kemudian dilanjutkan tindakan pada siklus I dan mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). media kartu bergambar memberikan dampak atau pengaruh yang cukup besar untuk meningkatkan minat belajar anak di kelompok B6 .

## Referensi

- Arlina, Arlina, et al. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 4.1 (2023): 33-38
- Lutfiyati unsiyah zulfa and susilo surahman, "peran guru meningkatkan minat belajar anak melalui pembelajaran klasikal pada masa pandemi di ra al anwar kediri" 8 (2021).
- Nurul puji astuti and sri watini, "meningkatkan minat belajar menggunakan model bermain asyik pada anak usia dini," *aksara: jurnal ilmu pendidikan nonformal* 8, no. 3 (september 1, 2022): 2141–50, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>.
- Hairul Anwar Dalimunthe, "Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur," *JURNAL SOCIAL LIBRARY* 1, no. 2 (October 22, 2021): 49–53, <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>.
- Amaliyah, Nurhadifah. "Penigkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Kelas Ii Sd Inpres Lappatemu Kabupaten Barru." *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa (Kapasa): Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 2.1 (2022): 9-14
- Hamdiah, Tati, and Nita Priyanti. "Media Kartu Gambar Dalam Mengembangkan Minat Baca Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9.3 (2023): 1507-1515.
- Huda, Khairul, Ahmad Zainul Irfan, and Baiq Sarlita Kartiani. "Strategi Guru Dalam Membina Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Melalui Kartu Media Bergambar Pada PAUD Kelas B." *Jurnal Dedikasi Madani* 1.2 (2023): 26-33.
- Dini, J. P. A. U. "Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.4 (2022): 3701-3713.
- Hakim, Pratiwi Rahmah. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar." *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1.2 (2021).
- Ardiana, Reni. "Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak kanak." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3.2 (2022): 1-10.
- Aliputri, Dhestha Hazilla. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (April 25, 2018): 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2351>.
- "Analisis Kemandirian Anak Usia Dini | PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini." Accessed December 3, 2023. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/3351>.



- “Ebook Media Pembelajaran.Pdf.” Accessed December 3, 2023. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf>.
- Handayani, Shinta Dwi, and Ari Irawan. “Pembelajaran matematika di masa pandemic covid-19 berdasarkan pendekatan matematika realistik.” *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (November 24, 2020): 179–89. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i2.14813>.
- “Jurnal Online UIN Raden Fatah Palembang.” Accessed November 28, 2023. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/4495>.
- “Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Nusa Tenggara Barat | Tatminingsih | Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.” Accessed November 28, 2023. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/170>.
- M.Pd, Ajeng Rizki Safira. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.
- Sari, Loesita, Yulita Pujiharti, and Naniek Kuscahyani. “Penggunaan Media Kartu Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Di Pos Paud Mutiara Bundaku Malang.” *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya* 23, no. 1 (January 10, 2017): 47–52. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v23i1.368>.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius, n.d.
- Setiadi, Hari. “Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013.” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 20, no. 2 (November 21, 2016): 166–78. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>.
- “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak | Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.” Accessed November 28, 2023. <https://murhum.pjpaud.org/index.php/murhum/article/view/116>.
- “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Tanya Jawab Pada Anak Usia 4-5 Tahun | Munasih | Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.” Accessed November 28, 2023. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ceria/article/view/553>.
- “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi | Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora.” Accessed November 28, 2023. <https://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/sintesa/article/view/340>.
- Widayati, Ani. “PENELITIAN TINDAKAN KELAS.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 6, no. 1 (2008). <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>.