



Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) Kosakata Bahasa Indonesia dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima

Ayu Gita Pujiarti^{1*}, Agussalam², Abdussahid³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bima, Bima, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1382>

Article Info

Received: 20 May 2025

Revised: 02 June 2025

Accepted: 18 October 2025

Correspondence:

Phone:

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media kartu bergambar *flash card* kosakata bahasa Indonesia dalam pengembangan minat belajar siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. Minat belajar merupakan faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada tahap awal pendidikan dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif untuk memahami pengalaman dan respon siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar flash card, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi aktifitas pembelajaran oleh guru kelas, wawancara mendalam dengan guru kelas 1 SD Muhammadiyah, dan dokumentasi aktifitas guru pada proses pelaksanaan pembelajaran media kartu bergambar. Subjek penelitian ini adalah guru kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima, dan siswa sebanyak 15 orang (11 laki-laki dan 4 perempuan) pada hari Senin, 14 April tahun 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar kosakata mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, siswa menunjukkan atusias lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Penelitian ini menunjukkan bahwa kartu bergambar memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret dan visual, sehingga membantu siswa memahami dan mengingat kosakata lebih efektif sebagai alternatif pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima.

Kata Kunci: Media, Kartu bergambar, Flash Card, Minat belajar, SD Muhammadiyah Gilipanda

Citation: Pujiarti, A. G., Agussalam, A., & Abdussahid, A. (2025). Media Kartu Bergambar [*Flash Card*] Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 1706-1711. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1382>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan setiap individu. Dalam konteks pendidikan, bahasa menjadi elemen kunci yang memerlukan perhatian khusus, terutama bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara Indonesia dan juga merupakan bahasa komunikasi sehari-hari di masyarakat. Namun, siswa seringkali mengalami kesulitan mempelajari bahasa Indonesia, terutama pada

siswa siswi di tingkat sekolah dasar (Septiana Soleha et al. 2021).

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 1 SD, merupakan fondasi penting dalam perkembangan keterampilan berbahasa siswa. Pada tahap ini, penguasaan kosakata Bahasa Indonesia menjadi dasar untuk membangun kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan memahami bacaan. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa

Email: ayugitapuniartiayu@gmail.com

kelas 1 SD masih menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran kosakata, di antaranya rendahnya minat belajar akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik (Dasar 2024).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat berupa media konkret maupun audio visual. Penggunaan media bergantung pada kebutuhan pembelajaran dari siswa itu sendiri (Mumpuni and Supriyanto 2020).

Media kartun bergambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa. Kartun bergambar memiliki elemen visual yang kuat, yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak pada usia dini, di mana mereka lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan cerita yang menyenangkan. Media ini juga memiliki daya tarik yang tinggi, karena dapat menghidupkan imajinasi anak dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan

Selain itu, media kartun bergambar juga berpotensi untuk digunakan dalam mengembangkan pendidikan karakter. Pendidikan karakter sangat penting untuk diterapkan sejak dini, agar anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, jujur, disiplin, dan memiliki empati terhadap sesama. Nilai-nilai karakter ini dapat disampaikan melalui cerita dalam kartun yang menggambarkan berbagai situasi yang melibatkan perilaku baik dan buruk, serta memberikan contoh yang dapat dicontohkan oleh siswa (Nur'aini 2020).

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh stimulus eksternal yang diberikan guru, termasuk media pembelajaran (Widiana 2022). Penggunaan media yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Widiana 2022). Salah satu media yang terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata adalah kartu bergambar (flash card), yang menggabungkan unsur visual dan verbal untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kartu bergambar berfungsi sebagai alat bantu visual yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas rendah. Hasil penelitian Sari dan Hidayati (2021). Menunjukkan bahwa penggunaan flash card secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SD dibandingkan

metode ceramah konvensional (Kuncoro et al. 2023). Selain itu, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif berinteraksi, baik dengan guru maupun dengan teman sekelas, dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan.

Tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, penggunaan media kartu bergambar juga berdampak positif terhadap suasana belajar. Menurut studi yang dilakukan oleh Handayani (2023), pembelajaran yang melibatkan media visual mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (Handayani 2023). Suasana kelas yang positif ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa tertekan, sehingga minat dan motivasi belajar mereka meningkat secara alami.

Dalam konteks implementasi kurikulum merdeka belajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih strategi dan media pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024) menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Flash card sebagai media sederhana namun efektif sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran tematik integratif di kelas rendah, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok yang penting untuk dibelajarkan diseluruh jenjang pendidikan salah satunya di jenjang sekolah dasar. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan sentral dalam pendidikan karena mampu menjadi sarana berfikir logis serta mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan social, intelektual, serta emosional yang akan menunjang keberhasilan siswa dalam mempelajari bidang lainnya (Sari 2020).

Bahasa Indonesia meliputi 4 komponen keterampilan, diantaranya yaitu; keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Salah satunya adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan dasar yang dipergunakan dalam mengenal dan mempelajari bahasa. Penguasaan kosakata juga memiliki peran dalam perkembangan konseptual, memperkuat proses siswa dalam berfikir kritis, dan memperluas wawasan siswa (Daeni 2020)

Menambah wawasan dengan mempelajari serta menguasai kosakata bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan dan memperlancar kemampuan berbahasa serta komunikasi siswa baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu Solusi yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan semangat belajar siswa di kelas adalah menggunakan media flashcard. Flashcard adalah kartu dengan gambar atau

tulisan pendek yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata atau konsep Bahasa. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Bagi siswa kelas satu sekolah dasar. Penggunaan media flashcard dapat memberikan stimulus visual yang menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Rika Widianita 2023).

Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Guru dituntut tidak hanya sekedar sebagai penyaji atau penyampai pengetahuan kepada siswanya, melainkan juga guru harus mampu membantu para siswanya untuk mengembangkan ketrampilan belajar karena keberhasilan siswa ditentukan oleh kualitas pengajaran yang bergantung pada bagaimana cara guru menyajikan materi dan memberi penguatan, supaya siswa merasa terlibat dan turut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dirinya adalah guru sebagai tenaga pendidik harus bersinergi dengan siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari kesadaran dan tinggi rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran. (Waddi Fatimah, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak adanya daya tarik baginya, ini berarti bahwa keberhasilan belajar siswa sangat ditunjang oleh minat belajar. Mengembangkan minat belajar yang tinggi. Hal ini disebabkan oleh beragam faktor, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kurangnya metode yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dilakukan di kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan kosakata, masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kurang fokus, mudah merasa bosan, dan menunjukkan partisipasi yang rendah saat pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah biasa tanpa bantuan media. Namun, setelah guru mulai menggunakan media kartu bergambar (flash card), terlihat perubahan yang cukup signifikan pada perilaku belajar siswa. Saat kartu bergambar diperlihatkan, hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka tampak lebih aktif dalam merespon pertanyaan,

berlomba-lomba mengangkat tangan untuk menjawab, serta lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Flash card yang berisi gambar sederhana dengan warna-warna cerah membantu siswa memahami makna kata dengan lebih mudah. Anak-anak terlihat senang ketika mereka bisa mengaitkan gambar dengan kosakata yang diajarkan. Tidak sedikit dari mereka yang mengulang-ulang kata yang telah dipelajari secara mandiri atau bersama teman sebangku.

Selain itu, penggunaan flash card juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, siswa tampak lebih percaya diri dalam berbicara, dan guru lebih mudah mengelola kelas tanpa harus sering memberikan peringatan atau teguran. Interaksi antar siswa dalam kegiatan berkelompok juga menjadi lebih harmonis, karena media flash card memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Secara umum, pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. Flash card menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia, sekaligus membangun suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan media kartu bergambar (flash card) dalam pengembangan minat belajar siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. Penelitian dilakukan pada hari Senin, 14 April 2025. Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data primer berasal langsung dari narasumber, yaitu wali kelas 1 SD, sementara data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dan sumber tertulis lainnya yang relevan. Analisis data dilakukan dengan tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan minat belajar siswa kelas I SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima melalui media kartu bergambar (Flash card) dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan kosakata. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara guru, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi hasil pembelajaran.

1. Hasil wawancara dengan guru kelas

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari guru kelas I SD mengenai kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media Flas card . berdasarkan wawancara, guru menyampaikan bahwa sebelum penggunaan media tersebut, siswa cenderung pasif, kurang bersemangat dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Siswa sering kali kesulitan memahami dan menghafal kosakata baru karena penyampaian materi dilakukan secara verbal tanpa bantuan media yang menarik. Hal ini membuat suasana kelas semakin monoton dan kurang interaktif. Setelah penggunaan media flash card, guru mengamati perubahan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar, serta lebih cepat dalam mengenali dan mengingat kosakata. Guru juga menambahkan bahwa penggunaan kartu bergambar membuat suasana belajar menjadi flash card lebih menyenangkan karena siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Anak-anak lebih berani bertanya, menjawab, dan berinteraksi dengan guru serta teman-teman mereka.

2. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan beberapa hasil yaitu:

- siswa tampak antusias dan penuh semangat saat kegiatan pembelajaran dimulai dengan menggunakan kartu bergambar.
- Ketika guru memperlihatkan gambar pada kartu, siswa berebutan untuk menjawab dan berusaha mengaitkan gambar dengan kosakata yang telah diajarkan
- Aktivitas siswa tidak hanya terbatas pada menjawab, namun juga menunjukkan ekspresi aktif dalam pembelajaran.
- Siswa yang sebelumnya tampak pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif. Mereka lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaksi antara siswa dengan guru meningkat secara alami.

3. Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran, catatan harian guru, dan hasil kerja siswa. Dari dokumentasi, terlihat bahwa setelah penerapan media flash card, kemampuan siswa dalam mengenal dan menggunakan kosakata meningkat. Hasil pekerjaan siswa menunjukkan bahwa mereka mampu mengaitkan gambar dengan kata yang sesuai, mampu menulis kembali kosakata

dengan ejaan yang benar, serta mampu menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat sederhana. Catatan harian guru juga mencatat adanya peningkatan keaktifan kelas dan peningkatan jumlah siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan benar.



Gambar 1. Dokumentasi Flascard

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card berhasil meningkatkan minat flash card belajar dan pemahaman kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima.



Gambar 2. Wawancara dengan Wali Kelas

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan media kartu bergambar (flash card) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mampu menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan.

Menurut brunner (1966) dalam teori belajar kognitifnya, pembelajaran yang efektif memerlukan alat bantu visual yang konkret untuk menjembatani konsep-konsep abstrak yang sulit dipahaminya anak usia dini. Media flash card memenuhi kebutuhan ini, karena menyajikan informasi dalam bentuk gambar yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa kelas

rendah. Selain itu, teori pembelajaran vygotsky tentang zona perkembangan proksimal (ZPD) juga mendukung penggunaan media seperti flash card. Dalam teori tersebut, disebutkan bahwa anak-anak dapat mencapai potensi belajarnya yang lebih tinggi dengan bantuan alat atau bimbingan dari orang dewasa. Flash card berfungsi sebagai alat bantu visual yang memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi perkembangan bahasa mereka.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar menggunakan media gambar lebih cepat memahami kosakata baru dan lebih aktif dalam proses pembelajaran (Rohim and Rahmawati 2020).

Adanya perubahan perilaku siswa dari pasif menjadi aktif, dari kurang antusias, menjadi bersemangat, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan mempengaruhi sikap belajar siswa. Ini penting, terutama ditingkat sekolah dasar, dimana karakter perkembangan siswa masih berada padat tahap operasional konkret (menurut piaget) sehingga pembelajaran berbasis media visual sangat efektif.

Dengan demikian, penggunaan media kartu bergambar (Flash card) dalam pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman kosakata tetapi juga berdampak positif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, memperkuat motivasi siswa, serta mengembangkan keterampilan berbahasa sejak dini. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru disarankan untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa. Media Flash Card dapat menjadi alternatif yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan minat belajar, terutama dalam pengembangan kemampuan berbahasa di kelas rendah.

Kesimpulan

Penggunaan media kartu bergambar (flash card) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sebagai alat bantu visual, flash card memudahkan siswa mengenali dan memahami kosakata baru melalui gambar yang menarik dan relevan. Media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi secara intrinsik. Selain itu, kartu bergambar membantu guru menyampaikan materi secara variatif dan tidak monoton, meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peningkatan minat belajar

terlihat dari partisipasi aktif siswa dan penguasaan kosakata yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat direkomendasikan untuk terus dikembangkan sesuai karakteristik siswa SD.

Referensi

- Daeni, Euis Imas. 2020. "Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di Kelompok B2 TK Darussalam." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6 (2): 500-503. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.503>.
- Dasar, Sekolah. 2024. "1 085774609845" 10.
- Handayani, Wuriy. 2023. "Jurnal Kemuhammadiyah Dan Integrasi Ilmu Multimodal, Semiotika Dan Terjemahan Slogan Pendidikan." *Jurnal Kemuhammadiyah Dan Integrasi Ilmu* 1.2:84-99.
- Kuncoro, Bagus, Ratna Novita Punggeti, Albertus Hengka Nove, Archiresthea Amahori, Rina Setyaningsih, Fitriah Handayani, and I Putu Agus Dharma Hita. 2023. "Efektivitas Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Bermain Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 (4): 2655-6022.
- Mumpuni, Atikah, and Agus Supriyanto. 2020. "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 29 (1): 88-101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.
- Nur'aini, N. 2020. "Pengaruh Metode Bercakap-Cakap Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Kelompok A Di Pendidikan Anak Usia Dini As-Shofa Tembilahan Hulu." <https://repository.staitbh.ac.id/handle/123456789/8>.
- Rika Widianita, Dkk. 2023. "Penggunaan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 di MI Ma'arif NU Ciberem Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Skripsi." *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam VIII (I)*: 1-19.
- Rohim, Cahya Dhina, and Septina Rahmawati. 2020. "Di Sekolah Dasar Negeri." *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 6 (3): 2.
- Sari, Putu Ayu Purnama. 2020. "Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia." *Journal for Lesson and Learning Studies* 3 (1): 141-52.

- Septiana Soleha, Riska, Enawar Enawar, Dilla Fadhillah, and Sumiyani Sumiyani. 2021. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Berajah Journal* 2 (1): 58-62. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>.
- Widiana, Wayan. 2022. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10 (1): 1-10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.