AS-SULTHAN JOURNAL OF EDUCATION
E-ISSN: 3063-8313

IMPLEMENTASI MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MENGENALKAN HURUF PADA ANAK TK DARUL MURAFIQIN

Hijriatun Nufus[1]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Email: hijriatunnufus8@gmail.com, yudhawatisanti@gmail.com, harini.suci14@gmail.com

E-ISSN: 3063-8313		
Diterima: November 2026	Disetujui: November 2026	Diterbitkan: November 2026

Abstract:

Letter recognition is an early literacy skill that prepares children for reading and writing. In Group A of TK Darul Murafiqin NW Sikur, many children had not recognized all letters and could not distinguish letters of similar shape, while instruction relied on board writing and imitation. This study describes how picture card media were implemented to improve children's letter recognition and identifies the supporting and inhibiting factors. A descriptive qualitative approach was used, with structured observation, structured interviews with the principal and the class teacher, and documentation. Data were analysed through reduction, display, and conclusion drawing, and validated by source, technique, and time triangulation. The teacher implemented the cards in four stages (planning, preparation, implementation, and evaluation) using matching, word-building, and letter-search games. According to the teacher and the principal, children became more active and enthusiastic, began to distinguish similar letters, and could arrange letters into simple words. Supporting factors were school facilities, active teacher involvement, and media that are interactive, practical, and appealing. Inhibiting factors were diverse abilities, limited variety, short attention spans, classroom management, and the number and durability of cards. Picture cards can be a simple alternative for early letter recognition when the games are varied.

Keywords: *letter recognition, picture cards, early childhood education, play-based learning*

Abstrak:

Kemampuan mengenal huruf merupakan bekal awal anak untuk belajar membaca dan menulis. Di kelompok A TK Darul Murafiqin NW Sikur, banyak anak belum mengenal semua huruf dan sulit membedakan huruf yang berbentuk mirip, sementara pembelajaran bertumpu pada penulisan huruf di papan tulis dan peniruan bunyi. Penelitian ini mendeskripsikan implementasi media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan observasi terstruktur, wawancara terstruktur terhadap kepala sekolah dan wali kelas, serta dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, dan diuji dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasilnya, guru menerapkan kartu bergambar melalui empat tahap, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan permainan mencocokkan huruf, menyusun kata, dan mencari huruf. Menurut guru dan kepala sekolah, anak menjadi lebih aktif dan antusias, mulai dapat membedakan huruf yang mirip, dan mampu menyusun kata sederhana. Faktor pendukungnya adalah fasilitas sekolah, keterlibatan guru, serta media yang interaktif, praktis, dan menarik. Faktor penghambatnya adalah kemampuan anak yang beragam, variasi permainan yang terbatas, fokus anak yang pendek, pengelolaan kelas, serta jumlah dan ketahanan kartu. Kartu bergambar dapat menjadi media alternatif yang sederhana untuk pengenalan huruf apabila permainannya divariasikan.

Kata Kunci: pengenalan huruf, kartu bergambar, anak usia dini, bermain sambil belajar

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*), yaitu masa ketika otak dan fisik berkembang sangat pesat dan stimulasi yang tepat menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan bahasa (Ratnawati, 2021). Pendidikan anak usia dini (PAUD) hadir untuk membina dan mengembangkan potensi anak agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (Jaenal, 2024; Kutsiyyah, 2018). Salah satu aspek yang perlu dipersiapkan sejak dini adalah bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf. Kemampuan ini tampak sederhana, tetapi menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis; anak yang kuat dalam mengenali huruf cenderung lebih mudah mempelajari kata baru dan lebih lancar membaca (Mazidah & Putro, 2023). Stimulasi pengenalan huruf sendiri berarti merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi (Hariyanto, 2015). Kebiasaan gemar belajar, salah satu dari tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat (Budiarti & Darmayanti, 2024), turut menumbuhkan minat anak pada kegiatan literasi awal seperti ini.

Secara kebahasaan, huruf adalah aksara dalam tulisan yang tergabung dalam abjad dan melambangkan bunyi bahasa (Wardhono, 2018). Karena itu, mengenal huruf tidak berhenti pada menghafal urutan abjad. Dalam penelitian ini, mengenal huruf dimaknai sebagai kemampuan anak mengidentifikasi, membedakan, menyebutkan, dan mengaitkan bunyi dengan huruf. Anak perlu mengetahui bentuk huruf, bunyinya, dan hubungan keduanya agar kelak dapat memakainya untuk membaca dan menulis.

Namun, kenyataan di lapangan belum selalu sejalan. Observasi awal di kelompok A TK Darul Murafiqin NW Sikur, Lombok Timur, menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mengenal semua huruf abjad. Sebagian anak telah hafal urutan abjad melalui lagu, tetapi belum dapat menunjukkan simbol hurufnya, dan banyak yang sulit membedakan huruf berbentuk mirip seperti b dan d atau p dan q. Guru mengenalkan huruf dengan menuliskannya di papan tulis, menyebutkan bunyinya, lalu meminta anak menirukan, sedangkan poster alfabet tidak dipajang di kelas. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak. Padahal guru PAUD dituntut mampu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan serta merancang pembelajaran sesuai kebutuhan anak (Sumitra & Sumini, 2019), dan memilih metode yang inovatif, imajinatif, dan kreatif (Nabila & Sakinah, 2022).

Salah satu alternatifnya adalah kartu huruf bergambar. Media adalah perantara yang membantu menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik (Nurfadhillah, 2019). Kartu kata bergambar berisi kata yang disertai gambar yang sesuai (Setyadhani, 2015) dan dipandang dapat merangsang anak lebih cepat mengenal huruf, menguatkan minat, serta merangsang ingatan (Rahmalya, 2019). Pemanfaatan kartu huruf atau kartu kata bergambar pada anak usia dini telah dikaji dalam beberapa penelitian, antara lain untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan membaca permulaan (Azizah,

2025; Kusumawati, 2016; Mahfiro & Maulana, 2025; Rahmalya, 2019; Setyadhani, 2015). Sebagian besar penelitian terdahulu yang dirujuk penulis menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang berfokus pada peningkatan kemampuan anak. Karena itu, kajian deskriptif yang menguraikan bagaimana guru menerapkan media ini di kelas beserta faktor pendukung dan penghambatnya masih perlu diperkaya.

Secara konseptual, kartu huruf bergambar bertujuan membantu anak mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, menambah kosakata melalui gambar, dan membuat proses belajar lebih menarik. Kartu dapat dipakai dalam berbagai permainan sederhana, misalnya menebak gambar beserta huruf depannya, menyusun kartu kata di bawah gambar yang sesuai, atau mencocokkan huruf yang sama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan implementasi media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di kelompok A TK Darul Murafiqin NW Sikur, dan (2) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, yaitu memahami suatu fenomena secara mendalam melalui kata-kata, makna, dan pengalaman, bukan angka (Sugiyono, 2018). Penelitian dilakukan di TK Darul Murafiqin NW Sikur, Desa Sikur, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, yang dipilih berdasarkan observasi awal. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, wali kelas, dan 28 anak kelompok A (13 perempuan dan 15 laki-laki) yang mengikuti kegiatan pengenalan huruf dengan kartu huruf bergambar. Data primer diperoleh dari anak, kepala sekolah, dan wali kelas, sedangkan data sekunder berupa rencana pembelajaran harian, catatan perkembangan anak, serta foto dan video kegiatan.

TK Darul Murafiqin NW Sikur berada di bawah naungan Yayasan Darul Murafiqin NW Sikur. Sekolah memperoleh izin operasional pada Oktober 2013 dan menempati gedung sendiri di atas tanah seluas 500 m² sejak 2015. Sekolah berada di wilayah yang dikategorikan terpencil dan belum memiliki akses internet, sehingga media konkret yang sederhana, seperti kartu bergambar, menjadi pilihan yang relevan. Visi sekolah adalah mewujudkan anak usia dini yang santri, cerdas, kreatif, dan mandiri.

Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur terhadap strategi guru dan respons anak, wawancara terstruktur dengan kepala sekolah dan wali kelas (dilaksanakan pada 27 Juni 2026), serta dokumentasi. Peneliti sendiri bertindak sebagai instrumen utama. Analisis data mengikuti tiga alur, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu, yaitu membandingkan informasi dari berbagai pihak, memakai lebih dari satu teknik pengumpulan data, dan mengamati sebelum, selama, dan sesudah penerapan kartu bergambar. Untuk

menjaga kerahasiaan, informan dalam artikel ini disebut berdasarkan perannya.

Pada tahap reduksi, data dipilih berdasarkan tema kemampuan mengenal huruf, menyebut huruf, membedakan huruf, serta mengingat simbol dan bunyi huruf, sedangkan data yang tidak relevan dengan fokus penelitian disisihkan. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, kutipan wawancara, dan tabel, lalu disimpulkan dan diverifikasi berulang kali melalui perbandingan antarsumber dan antarteknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media kartu bergambar

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa wali kelas menerapkan kartu huruf bergambar melalui empat tahap, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Tabel 1).

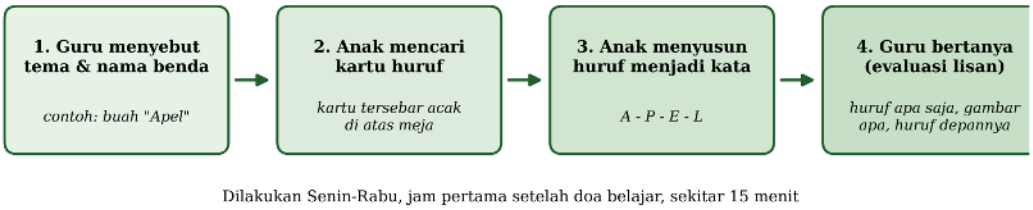
Tabel 1: Tahapan Implementasi Media Kartu Bergambar

Tahap	Kegiatan guru	Contoh di kelas
Perencanaan	Merancang pembelajaran sesuai tema mingguan dan memilih permainan kartu yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak.	Pada tema buah-buahan, guru menyiapkan gambar beberapa buah dan merancang permainan menebak huruf awal buah serta lomba menyusun huruf menjadi nama buah.
Persiapan	Menyiapkan kartu huruf bergambar sesuai tema dan skenario permainan.	Kartu bergambar buah beserta kartu huruf untuk menyusun nama buah.
Pelaksanaan	Mengenalkan kartu, menjelaskan gambar yang mewakili setiap huruf, lalu mengajak anak bermain.	Mencocokkan huruf dengan huruf awal pada gambar, menyusun huruf menjadi kata sederhana, dan lomba mencari huruf yang disebutkan guru.
Evaluasi	Mengamati respons anak dan mengajukan pertanyaan lisan.	Menanyakan huruf apa saja pada kata yang disusun, gambar yang dilihat, dan huruf depan yang diwakili gambar.

Sumber: hasil wawancara dengan wali kelas dan observasi, 2026

Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, Selasa, dan Rabu, yaitu jadwal anak belajar mengenal huruf, pada jam pertama setelah doa belajar selama sekitar 15 menit di dalam kelas. Dalam salah satu contoh permainan bertema buah-buahan, anak diberi tahu nama buah "Apel", kemudian mencari kartu huruf yang diletakkan acak di atas meja dan menyusunnya menjadi kata "Apel". Kegiatan ini juga dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, di dalam maupun di luar kelas.

Alur satu sesi permainan pada tema buah-buahan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1: Alur Satu Sesi Permainan Kartu Huruf Bergambar

Pola ini sejalan dengan prinsip bermain sambil belajar pada PAUD (Nabila & Sakinah, 2022) dan menunjukkan kartu berfungsi sebagai perantara yang menghadirkan huruf bersama benda yang dikenal anak (Nurfadhillah, 2019). Berbeda dengan cara sebelumnya, ketika huruf hanya ditulis di papan dan ditirukan bunyinya, huruf kini dapat dilihat, dipegang, dan dicocokkan. Peran guru sebagai perancang kegiatan yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan anak (Sumitra & Sumini, 2019) tampak jelas pada tahap perencanaan dan evaluasi, ketika permainan disesuaikan dengan tema dan kemampuan anak.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf

Menurut wali kelas, penerapan kartu bergambar berpengaruh positif pada pengenalan huruf. Ia menyatakan bahwa "… anak-anak dapat lebih mudah mengenal huruf, anak-anak mulai bisa membedakan huruf yang memiliki bentuk sama, anak-anak mulai bisa menyusun kata-kata sederhana, menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf …". Anak juga tampak lebih aktif dan antusias, terutama anak yang sebelumnya kurang berminat belajar. Kepala sekolah menilai media ini sederhana tetapi berdampak besar: "Ketika media kartu bergambar diterapkan melalui metode bermain anak-anak tidak merasa belajar padahal sebenarnya mereka sedang melatih kemampuan mengenal simbol dan bunyi huruf".

Wali kelas juga menggambarkan bagaimana anak terlibat langsung dalam kegiatan: "… anak-anak lebih aktif karena mereka terjun langsung dalam kegiatan bermain seperti, memegang, memilih, dan mencocokkan kartu sesuai huruf yang diminta …". Tampilan kartu turut berperan, sebab menurutnya anak menjadi lebih fokus, antusias, dan "… mudah mengingat huruf yang dipelajari karena setiap huruf dipadukan dengan gambar yang mereka kenal". Kepala sekolah merinci manfaat lain, yaitu membantu anak mengenal bentuk dan bunyi huruf serta meningkatkan minat belajar, terutama bagi anak yang kurang berminat. Wali kelas menambahkan bahwa media ini sangat bermanfaat bagi anak yang kesulitan mengenal huruf.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa stimulasi pengenalan huruf perlu diberikan secara tepat sejak dini (Hariyanto, 2015; Mazidah & Putro, 2023) dan dengan gagasan bahwa visual yang menarik membantu anak mengaitkan huruf dengan benda konkret (Azizah, 2025). Kegiatan memegang, memilih, dan mencocokkan kartu, serta berdiskusi dan berebut menjawab

dengan teman, juga berpotensi melatih kosakata, motorik halus, dan kerja sama anak. Perlu dicatat bahwa gambaran peningkatan ini bersumber dari observasi serta keterangan wali kelas dan kepala sekolah, bukan dari pengukuran kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga besar peningkatannya belum dapat dinyatakan secara kuantitatif.

Jika dibandingkan dengan temuan lain, arah hasil ini sejalan dengan penelitian yang memakai kartu huruf atau kartu kata bergambar untuk pengenalan huruf dan membaca permulaan (Azizah, 2025; Mahfiro & Maulana, 2025; Setyadhani, 2015). Penelitian ini melengkapinya dengan gambaran proses di kelas dan faktor yang memengaruhi pelaksanaannya. Evaluasi rutin berupa pengamatan dan tanya jawab lisan juga memberi guru dasar untuk menyesuaikan permainan pada pertemuan berikutnya, sehingga kegiatan tidak berhenti pada hiburan tetapi tetap terarah pada tujuan mengenal huruf.

Faktor pendukung dan penghambat

Penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah faktor yang mendukung dan menghambat implementasi kartu bergambar (Tabel 2).

Tabel 2: Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

Jenis	Faktor	Temuan di lapangan
Pendukung	Fasilitas sekolah	Sekolah memiliki gedung, ruang kelas, meja kursi, papan tulis, alat tulis, dan alat permainan edukatif, termasuk kartu huruf, yang menciptakan suasana belajar nyaman.
	Keterlibatan guru	Guru mendampingi anak, memberi contoh pengucapan huruf, mengajukan pertanyaan, memberi semangat agar anak berani mencoba, dan memberi apresiasi seperti bertepuk tangan.
	Media interaktif	Anak memegang, memilih, dan mencocokkan kartu serta berdiskusi dengan teman.
	Praktis dan fleksibel	Kartu mudah dibawa, disimpan, dan dipakai secara individu maupun kelompok, di dalam maupun di luar kelas.
	Menarik dan visual	Warna cerah dan gambar yang dikenal anak membuat anak lebih fokus dan mudah mengingat huruf.
Penghambat	Kemampuan anak beragam	Ada anak yang sudah mengenal sebagian besar huruf dan ada yang masih sulit membedakan b dan d atau p dan q, sehingga guru perlu pendampingan berbeda.
	Variasi terbatas	Penggunaan kartu dengan cara yang sama setiap hari membuat anak mudah bosan.
	Fokus anak terbatas	Kegiatan yang terlalu lama membuat sebagian anak mengobrol atau bermain sendiri.
	Pengelolaan kelas	Dalam kegiatan kelompok, beberapa anak ingin memegang kartu bersamaan sehingga kelas ramai.
	Jumlah dan kualitas kartu	Jumlah kartu terbatas sehingga anak bergantian, dan sebagian kartu berbahan kertas mulai rusak.
	Minat anak laki-laki	Menurut wali kelas, sebagian anak laki-laki kurang tertarik dan memilih bermain sendiri atau mengobrol.

Sumber: hasil wawancara dan observasi, 2026

Di antara faktor pendukung, keterlibatan guru tampak paling menentukan: guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi

fasilitator, motivator, dan pembimbing. Hal ini sejalan dengan gambaran guru PAUD profesional yang mampu menciptakan kegiatan belajar menyenangkan (Sumitra & Sumini, 2019). Sementara itu, kepala sekolah menilai fasilitas sebagai pendukung yang paling berpengaruh bagi suasana belajar yang nyaman.

Keterlibatan guru terlihat dalam keterangan wali kelas: "saya aktif mendampingi anak-anak, saya memberikan contoh pengucapan huruf, mengajukan pertanyaan pada setiap anak, memberikan semangat kepada anak agar mereka berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan". Sikap ini menciptakan suasana yang aman bagi anak untuk mencoba dan keliru, yang penting pada usia dini.

Pada sisi penghambat, wali kelas menyiasati kebosanan dengan mengombinasikan kartu dengan permainan lain seperti menyusun huruf, bernyanyi, dan lomba menyusun kata, serta mengatasi keramaian dengan sistem bergiliran dan aturan yang jelas. Keterbatasan jumlah dan kualitas kartu sejalan dengan catatan bahwa jumlah media yang terbatas atau visual yang kurang menarik dapat mengurangi efektivitas pembelajaran (Mahfiro & Maulana, 2025). Rendahnya minat sebagian anak laki-laki baru dilaporkan oleh wali kelas dan belum dikaji lebih jauh, sehingga layak ditelaah pada penelitian berikutnya.

Keterbatasan media juga disampaikan secara langsung oleh wali kelas: "jumlah kartu masih terbatas sehingga anak harus bergantian menggunakannya". Selain itu, anak memiliki rentang perhatian yang pendek sehingga sesi 15 menit yang dipakai sekolah ini tampak masuk akal. Bila kegiatan berlangsung lebih lama, sebagian anak mulai mengobrol atau bermain sendiri. Dengan demikian, pengelolaan waktu, variasi permainan, dan kecukupan media perlu direncanakan bersama agar manfaat kartu bergambar dapat dipertahankan.

KESIMPULAN

Implementasi media kartu bergambar di kelompok A TK Darul Murafiqin NW Sikur dilakukan melalui perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan permainan mencocokkan huruf, menyusun kata, dan mencari huruf. Menurut wali kelas dan kepala sekolah, anak menjadi lebih mudah mengenal dan mengingat bentuk serta bunyi huruf, mulai dapat membedakan huruf yang mirip, mampu menyusun kata sederhana, dan lebih aktif serta bersemangat belajar. Keberhasilan ini didukung oleh fasilitas sekolah, keterlibatan guru yang aktif, serta sifat media yang interaktif, praktis, dan menarik secara visual, tetapi dihambat oleh kemampuan anak yang beragam, variasi penggunaan yang terbatas, rentang fokus yang pendek, tantangan pengelolaan kelas, serta jumlah dan kualitas kartu yang terbatas.

Sekolah dan guru disarankan terus memvariasikan permainan, menyediakan kartu dalam jumlah cukup dan berbahan lebih awet, menjaga sesi tetap singkat, serta menyesuaikan pendampingan dengan kemampuan masing-masing anak, termasuk menemukan cara yang menarik bagi anak yang kurang

berminat. Komunikasi dengan orang tua perlu dijaga agar stimulasi pengenalan huruf berlanjut di rumah. Karena penelitian ini bersifat kualitatif dan dilakukan di satu lembaga tanpa pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak subjek dan lokasi serta mengukur peningkatan kemampuan anak secara lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, B. N. (2025). *Implementasi permainan kartu huruf dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan di PAUD KB Tunas Bangsa Metro Pusat* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id

Budiarti, E., & Darmayanti, R. (2024). Mengintegrasikan kebiasaan sehat dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan fungsi eksekutif dan perkembangan kognitif. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*(2), 105–120. https://doi.org/10.61650/jptk.v2i2.288

Hariyanto, B. (2015). *Aktivitas PAUD mengenal huruf*. Gramedia.

Jaenal, A. (2024). Perlindungan anak usia dini: Studi kasus kebijakan undang-undang di lembaga pendidikan anak usia dini. *Jurnal Tahsinia*, *5*(6), 902–911.

Kusumawati, L. I. (2016). *Pengembangan kemampuan anak melalui kegiatan bermain kartu kata pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Maluk tahun ajaran 2016/2017* [Skripsi, Universitas Mataram].

Kutsiyyah, K. (2018). Peran lembaga PAUD bagi kesiapan siswa untuk memasuki sekolah dasar. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, *6*(1), 63–84. https://doi.org/10.52185/kariman.v6i1.12

Mahfiro, S., & Maulana, M. Y. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini menggunakan media kartu bergambar di TK Tunas Cita. *Journal of Innovative and Creativity*, *5*(3), 205.

Mazidah, N., & Putro, K. Z. (2023). Pengenalan huruf abjad melalui tutur bahasa pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *5*(1), 145–149. https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.1953

Nabila, N., & Sakinah. (2022). Penerapan sistem bermain sambil belajar dalam perkembangan pendidikan anak usia dini. *Jurnal PIAUD*, *1*(1).

Nurfadhillah, S. (2019). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak.

Rahmalya, K. (2019). *Penerapan media kartu kata bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak-kanak Al-Kautsar Bandar Lampung* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].

Ratnawati, S. (2021). Pengembangan potensi anak usia dini. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, *13*(1), 97–115. https://doi.org/10.62490/latahzan.v13i1.128

Setyadhani, R. L. (2015). *Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar di kelas B1 TK ABA Gedongkiwo Mantrijeron Yogyakarta*. ePrints@UNY. http://eprints.uny.ac.id/eprint/15785

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sumitra, A., & Sumini, N. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kemampuan minat baca anak usia dini melalui metode read aloud. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *4*(2).

Wardhono, A. (2018). *Memaksimalkan peran pendidikan dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI.