



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK KELOMPOK A DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* DI RA AL HUDA MALANG TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Syafarotul Ma'idah, Nurhayati

PIAUD, Universitas Al Qolam Malang

*e-mail: syafarotulmaidah22@alqolam.ac.id

<https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

Abstract:

The purpose of this study was to use flashcard media to improve the reading skills of group A children at RA Al Huda, Malang. Early childhood education is an important phase in child development because here children build basic skills such as reading. Text comprehension and recognition of letters, words, and sentences are components of early childhood reading learning. In this study, a case study approach was used to evaluate the experiences of teachers and children with flashcard media. Observation, interviews, and documentation were used to collect data. The results showed that the use of flashcard media significantly increased children's interest and reading skills. As a visual learning tool, flashcards offer an interactive learning method that encourages students to work together and makes learning more fun. Flashcards also help children remember and understand new concepts better. Therefore, this study suggests the use of flashcard media as a great way to improve early childhood reading skills.

Keywords: Early Childhood; Learning Methods; Flashcard Media

ARTICLE HISTORY

Received 15 July 2025

Revised 24 July 2025

Accepted 27 July 2025

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak kelompok A di RA Al Huda, Malang. Pendidikan usia dini adalah fase penting dalam perkembangan anak karena di sini anak-anak membangun keterampilan dasar seperti membaca. Pemahaman teks dan pengenalan huruf, kata, dan kalimat adalah komponen pembelajaran membaca di usia dini. Dalam penelitian ini, pendekatan studi kasus digunakan untuk mengevaluasi pengalaman guru dan anak-anak dengan media *flashcard*. Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak secara signifikan. Sebagai alat pembelajaran visual, *flashcard* menawarkan metode pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan membuat belajar lebih menyenangkan. *Flashcard* juga membantu anak-anak mengingat dan memahami konsep baru dengan lebih baik.

Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan penggunaan media *flashcard* sebagai cara yang bagus untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Metode Pembelajaran; Media *Flashcard*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah fase awal dalam kehidupan yang penuh dengan penemuan dan keajaiban. Fase ini merupakan masa penting dalam perkembangan manusia karena terdapat fondasi penting untuk pertumbuhan fisik, mental, emosional, dan sosial dengan cepat dibangun. Anak-anak usia dini bukan hanya mewakili masa depan, mereka adalah pusat perhatian dan studi kita tentang perkembangan manusia. Anak-anak adalah periode hidup yang sangat penting bagi seseorang. Saat ini, banyak dasar perkembangan individu dibangun, yang memberikan dasar yang kuat untuk pertumbuhan dan perkembangan di masa depan. Oleh karena itu, pengasuhan dan perhatian yang tepat sangat penting untuk membantu anak usia dini berkembang dengan baik. Pasal 28 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar" (Hendra Sofyan, 2018). Taman Kanak-Kanak (TK) adalah jenis pendidikan formal yang mendidik anak-anak usia empat tahun hingga memasuki Pendidikan Dasar (Wahyuni et al., 2024).

Karena merupakan tahap awal proses pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur dalam upaya membangun negara yang handal yang dapat mandiri dan bersaing dengan negara lain di era globalisasi, Raudhatul Athfal, setara dengan taman kanak-kanak, adalah subsistem pendidikan yang memainkan peran penting dalam meletakkan dasar pendidikan bagi generasi mendatang. Menurut Undang-undang Republik Indonesia (RI) nomor 20 tahun 2003, pasal 28 ayat 3, Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) adalah pendidikan anak usia dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal yang bertujuan untuk membantu anak didik memperoleh keterampilan fisik dan mental, serta moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik dan motorik, dan seni, sehingga mereka siap untuk memasuki sekolah dasar (Putri, n.d.). Pendidikan harus diberikan kepada anak sejak usia dini. Anak usia dini tidak hanya merupakan masa keemasan atau masa emas, tetapi juga merupakan periode yang sangat penting dalam perkembangan manusia. Secara filosofis, pendidikan adalah upaya untuk memanusiakan manusia dengan mendidik mereka untuk menjadi manusia yang baik. Tujuan dari UU Sisdiknas Tahun 2003 adalah untuk membuat siswa tidak hanya cerdas, tetapi juga berkepribadian atau berkarakter. Ketika terjadi anomali dalam kehidupan, pendidikan adalah pilihan yang tepat (Widaningsih, n.d.). Untuk mencegah anak merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru, kegiatan pembelajaran di RA harus selalu mengutamakan kebutuhan anak. Akibatnya,

pendekatan pembelajaran yang kreatif diperlukan untuk mengatasi kebosanan anak, mengubah tujuan pembelajaran, dan sekaligus meningkatkan minat anak. Pada usia RA, minat anak harus dikembangkan dan ditingkatkan karena melibatkan keberanian, ketertarikan, kegiatan, dan kepuasan (Wahyuni et al., 2024).

Perkembangan anak usia dini, terutama antara usia enam dan enam tahun, sangat penting untuk pembentukan karakter dan keterampilan dasar (Khairi, 2018). Anak-anak pada usia ini luar biasa; mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan kemampuan untuk berinteraksi dengan dunia mereka (Nurasyiah & Atikah, 2023). Stimulasi yang tepat dari orang tua dan pendidik dapat meningkatkan perkembangan motorik dan kognitif anak, jadi penting untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang holistik (Riha Adatul'aisy et al., 2023). Untuk menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan anak, sifat unik seperti egosentrisme dan kecenderungan berfantasi harus dipahami. Juga, lingkungan sosial dan budaya memengaruhi cara anak berperilaku dan berpikir (Kholidah Nasution, 2019).

Pembelajaran membaca adalah proses penguasaan keterampilan berbahasa tulis yang melibatkan pemahaman pesan dan informasi dari teks yang dibaca. Ini adalah keterampilan dasar yang penting untuk pendidikan dan kehidupan sehari-hari karena membaca memungkinkan seseorang mendapatkan pengetahuan, informasi, dan pengalaman baru. Membaca melibatkan kemampuan untuk mengenali huruf, kata, dan kalimat serta memahami maknanya. Pembelajaran membaca mencakup pemahaman pesan dan makna yang terkandung dalam teks serta kemampuan untuk mengenali kata-kata dan memahami maknanya. Pembelajaran membaca memiliki berbagai tingkatan, mulai dari membaca permulaan (membaca huruf dan kata) hingga membaca pemahaman (memahami makna teks secara menyeluruh). Membaca, bukan hanya dalam bahasa, adalah kemampuan yang penting untuk semua mata pelajaran.

Diharapkan bahwa ketika anak-anak senang bermain dan bereksperimen, keinginan mereka untuk belajar akan meningkat (Hamid, 2020; Susilana & Riyana, 2009). Proses belajar mengajar memerlukan memori (Hastjarjo, 2008). Sangat berdampak pada kegiatan belajar karena siswa tidak akan belajar dengan baik jika materi pelajaran tidak sesuai dengan keinginan mereka. Belajar di RA berfokus pada bermain. Situasi RA dirancang sebagai arena bermain, seperti yang ditunjukkan oleh penataan benda-benda, warna, gambar, dan peralatan yang ada. Banyak ahli memberikan berbagai definisi bermain. Anak-anak memiliki energi berlebih karena mereka bebas dari tekanan ekonomi dan sosial. Energi ini diungkapkan dalam bermain (Hendra Sofyan, 2018). Anak-anak di Taman Kanak-Kanak sudah dapat berbicara secara lisan, tetapi membaca masih sulit karena membaca terdiri dari huruf, kalimat, kata, dan tata cara pengucapan. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus menciptakan cara baru untuk mengajarkan membaca kepada anak dengan cara yang menyenangkan sehingga anak tidak bosan dan tetap termotivasi untuk belajar lebih banyak. Kartu flash media adalah kartu bergambar yang digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi, terutama



dalam bentuk visual (Royyana et al., 2023). Mereka membantu siswa memahami gambar, meningkatkan daya ingat, dan lebih memahami materi, terutama bahasa dan kosakata. Pendidik dapat menggunakan media ini untuk mengajarkan membaca.

Peneliti melakukan penelitian tentang pembelajaran flash card untuk mengetahui bagaimana media ini mempengaruhi tujuan pendidikan, khususnya membaca, di taman kanak-kanak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa efektif *flashcard* sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelompok A di RA Al Huda, Malang. Kemampuan Keterampilan membaca yang sangat penting untuk perkembangan anak terutama di usia dini. Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif seperti *flashcard*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini akan menyelidiki pendekatan dan penggunaan media tersebut untuk mengajar RA Al Huda.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode kualitatif studi kasus digunakan untuk mengevaluasi upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak di kelompok A di RA Al Huda, Malang. Peneliti ingin melihat langsung bagaimana guru dan anak-anak menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode ini dipilih. Data yang dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengidentifikasi tema utama yang berkaitan dengan kinerja media *flashcard*, data yang diperoleh dikategorikan. Penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan tentang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien untuk pendidikan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

RA Al Huda adalah lembaga pendidikan anak usia dini di Malang yang berkomitmen untuk memberi anak-anak pendidikan berkualitas. Sekolah ini membagi kelasnya menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan B, dengan masing-masing 115 siswa. Kelompok A memiliki tiga kelas, yaitu A1, A2, A3, dan kelompok B memiliki B1, B2, B3. Lingkungan belajar yang baik dan fasilitas yang memadai membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. RA Al Huda berkonsentrasi pada pengembangan kemampuan dasar, seperti kemampuan membaca, agar anak-anak dapat tumbuh menjadi orang.

Metode yang digunakan guru untuk mengajarkan siswa membaca adalah dengan menggunakan buku sebagai alat pembelajaran. Penggunaan buku sebagai alat atau cara untuk membantu seseorang, terutama pemula, dalam belajar membaca dikenal sebagai media belajar membaca dengan buku. Buku, sebagai media cetak, menyediakan teks dan ilustrasi yang memungkinkan pembaca memahami dan menguasai keterampilan membaca. Untuk meningkatkan minat

siswa dalam membaca, buku bergambar dan buku cerita dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media buku ini adalah mudah diakses, dapat digunakan berulang kali, dan tidak memerlukan teknologi digital. Meskipun belajar membaca melalui media memiliki banyak keuntungan, buku juga memiliki banyak kekurangan. seperti kemungkinan buku rusak dan tidak menarik bagi siswa tertentu. Buku cetak biasanya bersifat satu arah: guru memberikan informasi dan siswa menerimanya. Siswa dapat menjadi bosan dan tidak termotivasi untuk belajar jika tidak memiliki interaksi langsung. Buku teks mungkin tidak selalu menarik minat siswa atau sesuai dengan kemampuan membaca mereka. Akibatnya, minat siswa untuk membaca dan belajar dapat berkurang. Bermain buku adalah aktivitas yang kurang interaktif dan menarik bagi anak-anak taman kanak-kanak, dan mereka cenderung cepat bosan.

Anak-anak di RA menyukai bermain karena memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri, mempelajari lingkungan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Permainan memberi mereka kebebasan untuk mengembangkan dunia mereka sendiri yang menarik dan menghibur. Bermain juga melatih keterampilan sosial mereka, seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi. Bermain adalah kegiatan utama di taman kanak-kanak. Bermain ternyata adalah cara terbaik untuk anak-anak belajar. Permainan membantu mereka menjadi lebih baik dalam keterampilan sosial, motorik, dan kognitif. Belajar sambil bermain membantu anak memahami ide-ide baru dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan minat mereka dan keinginan mereka untuk belajar.

Salah satu cara guru dapat meningkatkan minat anak-anak dalam belajar membaca sambil bermain adalah dengan menggunakan kartu flash. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif dengan kartu *flashcard* yang berisi gambar dan kata-kata sederhana. Guru dapat mengadakan permainan seperti menebak kata atau mencocokkan gambar dengan kata yang benar, yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Secara umum, *flashcard* adalah kartu yang berisi informasi di kedua sisinya yang biasanya digunakan untuk melatih dan membantu menghafal. Setiap *flashcard* biasanya memiliki pertanyaan atau definisi di satu sisi dan jawaban atau istilah target di sisi lain. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dilengkapi dengan gambar serta keterangan di bagian belakangnya (Sahetapy et al., n.d.). Arsyad (2002) mengatakan bahwa kartu *flashcard* adalah kartu kecil yang mengandung gambar, teks, atau simbol untuk mengingatkan dan mendorong siswa tentang hal-hal tertentu (Matruty & Que, 2021). Kartu media *flashcard*, menurut Chatib (2011), adalah kartu yang memiliki gambar atau tulisan yang terkait dengan konsep (Ika et al., n.d.). Windura (2010) menyatakan bahwa kartu flash, atau kartu kilas, adalah alat yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang apa yang telah dipelajari (Ika et al., n.d.). Susilana, Riana, dan Riyana (2009) menyatakan bahwa kartu kilas adalah alat pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Mereka dapat membuat gambar dengan tangan atau menggunakan foto, atau mereka dapat

menggunakan foto atau gambar yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran *flashcard* (Wahyuni, 2020). Angreany (2017) menyatakan bahwa *Flashcard* adalah alat pembelajaran berbentuk kartu kecil bergambar yang digunakan untuk mengajar. Biasanya, *flashcard* memiliki gambar, foto, atau simbol di sisi depan dan keterangan di sisi belakangnya berupa kata atau kalimat yang berasal dari gambar tersebut (Irawan et al., n.d.).

Fungsi dan Karakteristik Kartu Flash: Kartu Flash adalah media pembelajaran visual yang praktis dan berguna yang berisi gambar, kata, simbol, dan kombinasi mereka. Kartu belajar yang baik memiliki dua sisi: satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol, dan sisi lain berisi definisi, keterangan, jawaban, atau uraian yang membantu siswa memahami gambar yang ada di kartu (Okta et al., n.d.). *Flashcard* biasanya berbentuk kartu persegi panjang dengan satu sisi berisi pertanyaan, kata, atau gambar, dan sisi lainnya berisi jawaban atau informasi. Ini mendorong siswa untuk mengingat (*recall*) dan mengulang informasi secara cepat dan berulang, yang membantu mereka mengingat dan memahami pelajaran.

Peneliti mencoba mengganti media pembelajaran membaca menggunakan media *flashcard* pada kelas A1. Pembelajaran menggunakan *flashcard* huruf hijaiyah. Proses ini dilanjutkan dengan pengenalan huruf kepada anak-anak, di mana peneliti menunjukkan setiap *flashcard* sambil menyebutkan nama dan bunyi huruf. Aktivitas pembelajaran meliputi permainan panggil huruf, tanya jawab, dan kegiatan kelompok untuk menguji pemahaman siswa. Setelah beberapa sesi, diadakan ulangan kecil untuk menilai perkembangan anak-anak, disertai observasi untuk melihat kemampuan membaca mereka. Hasil dari pembelajaran menggunakan media *flashcard* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam membaca huruf hijaiyah. Mereka lebih aktif berpartisipasi, dibandingkan dengan membaca dibuku. Dengan metode *flashcard* anak-anak bisa menikmati pembelajaran yang menarik dan mereka bisa bermain sekaligus mendapatkan pelajaran.



Gambar1. Pembelajaran Media *Flashcard*



Peneliti berpendapat bahwa beralih dari media buku konvensional ke media *flashcard* dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. *Flashcard* meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan informasi yang disajikan secara visual dan ringkas, *flashcard* membantu siswa mengingat dan memahami ide-ide baru dengan lebih baik. Siswa dapat menggunakan kartu flash dalam proses belajar untuk berpartisipasi dalam permainan tebak kata atau mencocokkan gambar dengan definisi. Siswa tidak hanya menikmati pelajaran lebih banyak, tetapi aktivitas ini juga mendorong mereka untuk bekerja sama, yang berdampak positif pada keterampilan sosial mereka.

Media *flashcard* memiliki banyak keuntungan, yang merupakan alasan utama mengapa banyak guru memilih pendekatan ini. *Flashcard* memiliki banyak keuntungan. Pertama, mereka portabel dan mudah dibawa, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Kedua, media ini mendukung pembelajaran aktif, memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi dan meningkatkan pemahaman mereka. Terakhir, penggunaan *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan unik setiap siswa, memungkinkan mereka belajar dengan cara yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa menggunakan kartu flash dalam pembelajaran membaca di RA Al Huda, Malang, meningkatkan kemampuan membaca siswa kelompok A. Kartu flash, yang berfungsi sebagai alat pembelajaran visual, tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan kolaborasi dan interaksi siswa satu sama lain. Dengan desain yang interaktif, media ini membantu anak-anak untuk lebih mudah mengenali huruf, kata, dan kalimat, serta memahami makna yang terkandung dalam teks. Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan minat dan motivasi dalam belajar membaca ketika menggunakan *flashcard*. Aktivitas seperti permainan tebak kata dan mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menekankan betapa pentingnya menggunakan pendekatan kreatif dalam pendidikan usia dini untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran membaca. Diharapkan anak-anak dapat memperoleh keterampilan membaca yang kuat, yang merupakan fondasi penting untuk pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* sebagai metode pembelajaran diusulkan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini, mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendra Sofyan, D. H. (2018). *Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya*.
- Ika, R., Maryanto, P., Adhitya, I., Chrismastianto, W., Sekolah, S. D., & Harapan, P. (n.d.). *Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas i pada mata pelajaran bahasa indonesia di sekolah abc manado*.
- Irawan, R. W., Nugrahani, F., Sudiyana, B., Pendidikan, M., & Indonesia, B. (n.d.). *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya Pengembangan Media Flash Card dalam Penguatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa SMP*.
<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/alfabeta>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.
- Khairi, H. (2018). *Husnuzziadatul Khairi karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun*. 2(2).
- Kholidah nasution, n. (2019). Perkembangan anak usia dini (aud) di tk aisyiyah: problematika dan solusi. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(2), 130–143.
<http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/jpk>
- Matruty, E., & Que, S. R. (2021). Using Flashcard as A Media In Teaching Vocabulary For The Eighth Grade Students Of Junior High School. *MATAI: International Journal of Language Education*, 2(1), 25–34.
<https://doi.org/10.30598/matail.v2i1.5490>
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Okta, S., As, A., Faisal, M., Jurusan, S. D., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene*.
- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. (n.d.).
- Putri, L. A. (n.d.). *Taman kanak-kanak di kota pontianak*.
- Riha Adatul'aisy, Ana Puspita, Ninda Abelia, Riska Apriliani, & Dwi Noviani. (2023). Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 82–93.
<https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.631>
- Royyana, A. R., Hidayah, A., & Maulida, N. N. (2023). Pengaruh media flashcard terhadap perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun. In *pernik jurnal paud* (Vol. 6, Issue 2).
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., Trifena Tarusu, D., Pascasarjana, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober, 2023*(19), 926–935.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10047811>

Wahyuni, S., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-kanak melalui Pembelajaran di Luar Kelas. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(1), 28–33.

<https://doi.org/10.57251/ped.v4i1.1409>

Widaningsih, E. (n.d.). *Pendidikan karakter pada taman kanak kanak kenapa tidak ?*