



Media Kartu Bergambar untuk Anak Usia Dini: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Motivasi Belajar?

Jasiah Jasiah^{1✉}, Mayasari Mayasari², Mayasari², Paulus Haniko³, Eny Munisah⁴, Ela Pebriani⁵, Berta Apriza⁶, I Putu Agus Dharma Hita⁷

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia⁽¹⁾, Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Raharja, Indonesia⁽²⁾, Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Agama Kristen Lentera Bangsa Manado, Indonesia⁽³⁾, Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Indonesia⁽⁴⁾, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia⁽⁵⁾, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Indonesia⁽⁶⁾, Pendidikan Jasmani, Universitas Triatma Mulya, Indonesia⁽⁷⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5599](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599)

Abstrak

Motivasi merupakan salah satu faktor utama dalam menunjang hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dalam metode studi literatur, kami menyelidiki literatur yang relevan dengan topik ini dan mengidentifikasi temuan-temuan kunci. Hasilnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Desain yang menarik, unsur interaktif, dan keterlibatan anak merupakan faktor penting. Faktor individu dan variasi dalam penggunaan media juga berdampak signifikan. Kerjasama antara orang tua dan pendidik menjadi penting, serta perlu ada evaluasi dan pengembangan berkelanjutan. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui media pembelajaran kartu bergambar.

Kata Kunci: *media pembelajaran; kartu bergambar; motivasi belajar; anak usia dini*

Abstract

Motivation is one of the key factors that supports students' learning outcomes. This research aims to analyze the application of picture card learning media in increasing early childhood learning motivation. In the literature study method, we investigate the literature relevant to this topic and identify key findings. The results reveal that picture card learning media has great potential in increasing the learning motivation of young children. Attractive design, interactive elements, and child involvement are important factors. Individual factors and variations in media use also have a significant impact. Collaboration between parents and educators is important, and there needs to be continuous evaluation and development. The results of this research provide a deeper understanding of how to increase early childhood learning motivation through picture card learning media.

Keywords: *learning media; picture cards; learning motivation; early childhood*

Copyright (c) 2023 Jasiah Jasiah, et al.

✉ Corresponding author : Jasiah Jasiah

Email Address : jasiah@iain-palangkaraya.ac.id (Palangka Raya, Indonesia)

Received 12 October 2023, Accepted 24 December 2023, Published 25 December 2023

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak (Iswatiningrum & Sutapa, 2022). Pada tahap-tahap awal ini, kualitas pengalaman pembelajaran memiliki implikasi yang mendalam dan jangka panjang pada prestasi akademik dan perkembangan pribadi anak-anak saat mereka memasuki masa depan (Sappaile et al., 2023). Sayangnya, seringkali kita menghadapi tantangan signifikan yang terkait dengan motivasi belajar anak usia dini. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada permainan dan hiburan ketimbang proses pembelajaran formal (Puspitasari, 2016). Hal ini mungkin disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang seringkali monoton dan kurang menarik. Dalam kasus seperti ini, ketidakmenarikan pembelajaran dapat menjadi penghalang bagi minat dan motivasi anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan strategi yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran pada anak usia dini. Memanfaatkan elemen-elemen permainan, visual, dan interaktif dalam metode pengajaran bisa menjadi salah satu solusi (Indryani, 2019). Selain itu, menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas dan eksplorasi juga dapat membantu memotivasi anak-anak untuk belajar dengan lebih antusias (Melati et al., 2023). Hal ini seharusnya menjadi perhatian bersama, karena investasi dalam pendidikan anak usia dini yang efektif akan membawa manfaat jangka panjang bagi generasi mendatang dan kontribusi positif mereka pada masyarakat dan dunia (Wati, 2019).

Penelitian ini memiliki tujuan penting, yaitu untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan media pembelajaran kartu bergambar sebagai strategi inovatif yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dalam usahanya untuk memahami cara mengatasi tantangan rendahnya motivasi belajar pada tahap perkembangan dini, penelitian ini akan memperkuat gagasan bahwa penggunaan kartu bergambar adalah langkah yang tepat (Trisnarningsih et al., 2019). Kartu bergambar adalah metode yang disesuaikan dengan kecenderungan alamiah anak-anak pada unsur visual dan elemen bermain (Purwanto & Baan, 2022). Di dalamnya terkandung potensi untuk mengubah pengalaman pembelajaran anak-anak, menjadikannya lebih menarik dan menantang. Dengan memperkenalkan kartu bergambar dalam proses pembelajaran, diharapkan anak-anak akan lebih terlibat dan terinspirasi untuk belajar (Prabowo et al., 2023). Strategi ini dapat membantu mengubah persepsi belajar dari tugas yang membosankan menjadi petualangan bermain yang penuh dengan kesenangan dan penemuan (Susanto, 2015).

Dengan mendalaminya, penelitian ini diharapkan akan memberikan pandangan yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Hasil dari penelitian ini memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan anak usia dini dan membantu menciptakan solusi yang lebih baik dalam mengatasi tantangan motivasi belajar pada tahap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Purwanto & Baan, 2022). Penelitian ini akan menjalani pendekatan yang teliti dan terfokus pada aspek-aspek kunci yang memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Beberapa aspek utama yang akan diteliti meliputi desain kartu bergambar, tingkat interaktivitas yang diterapkan, serta sejauh mana anak-anak terlibat dalam proses belajar (Suwarma et al., 2023). Dalam upaya ini, metode studi literatur akan menjadi alat utama untuk menggali berbagai perspektif dan penelitian terkait dengan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar pada anak usia dini. Dengan meninjau sejumlah literatur yang relevan, penelitian ini akan menghadirkan pandangan yang lebih komprehensif tentang dampak dan potensi kartu bergambar dalam merangsang minat dan motivasi belajar anak-anak pada tahap perkembangan dini (Migang & Manuntung, 2021).

Gap analysis pada topik penelitian ini mencerminkan perbedaan antara harapan untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui penggunaan media kartu bergambar dan kenyataan implementasi serta dampak sejauh ini. Meskipun banyak yang berharap bahwa media tersebut dapat merangsang minat dan keterlibatan anak-anak, kenyataannya mungkin menunjukkan bahwa penerapannya belum mencapai tingkat efektivitas yang diinginkan. Kesenjangan antara harapan dan realitas ini memunculkan urgensi untuk penelitian lebih lanjut guna memahami secara mendalam pengaruh media kartu bergambar terhadap motivasi belajar anak usia dini, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi implementasinya di lingkungan pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui media kartu bergambar.

Dalam literatur ilmiah terkait, penelitian mengenai pengaruh media kartu bergambar terhadap motivasi belajar anak usia dini telah menjadi fokus utama, menyoroti potensi meningkatkan minat dan partisipasi anak-anak pada tahap perkembangan tersebut. Artikel jurnal bereputasi menunjukkan variasi efektivitas media visual tergantung pada konteks implementasi dan karakteristik anak-anak. Penelitian ini membedakan dirinya dengan mengeksplorasi secara mendalam dampak media kartu bergambar pada motivasi belajar anak usia dini, mengisi kesenjangan pengetahuan yang mungkin ada dalam literatur sebelumnya. Kebaruan penelitian ini juga terletak pada usahanya untuk mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang mempengaruhi efektivitas media tersebut, membuka ruang baru untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif di lingkungan pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan pada pemahaman kita tentang pemanfaatan media kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, serta memberikan dasar untuk pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih terfokus dan bermakna.

Rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis berbagai aspek terkait penerapan media pembelajaran kartu bergambar sebagai alat yang mampu meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini. Dalam rangka mencapai tujuan ini, penelitian ini akan melakukan kajian teoritik yang komprehensif, mencakup teori-teori motivasi belajar, perkembangan anak usia dini, serta penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan anak. Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi pendidik, orang tua, dan pengembang media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media pembelajaran kartu bergambar dapat menjadi alat yang efektif dalam merangsang motivasi belajar anak usia dini, serta memperkaya pengetahuan dalam bidang pendidikan anak.

Metodologi

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan studi literatur yang bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini:

Penelitian ini akan mengadopsi pendekatan studi literatur, yang berfokus pada analisis literatur, buku, artikel ilmiah, jurnal, dan sumber informasi terkait dengan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar pada anak usia dini. Pendekatan ini akan memungkinkan kami untuk mengumpulkan wawasan dan pengetahuan yang relevan dengan masalah penelitian tanpa melakukan pengumpulan data primer (Sugiyono, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran kartu bergambar, motivasi belajar anak usia dini, dan perkembangan anak. Sampel dalam penelitian ini adalah berbagai sumber literatur yang dipilih secara purposif berdasarkan relevansi dan kualitas. Sumber-sumber ini akan mencakup teori-teori

motivasi belajar, perkembangan anak usia dini, serta penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan anak (Siyoto & Sodik, 2015).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengakses dan membaca berbagai sumber literatur yang relevan dengan masalah penelitian. Instrumen yang digunakan adalah penelitian kepustakaan, di mana kami akan menggunakan kriteria tertentu untuk memilih sumber-sumber yang akan dijadikan rujukan, seperti kecanggihan teori, relevansi, dan metodologi penelitian. Selain itu, kami juga akan menggunakan teknik pencatatan dan analisis isi untuk mengorganisir dan menyusun temuan dari literatur yang dikumpulkan (Winarno, 2013).

Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan cara menyusun temuan dan wawasan yang ditemukan dari literatur yang diakses. Temuan-temuan ini akan disusun dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola, tren, atau temuan penting yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Hasil analisis akan digunakan untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian dan mendukung rumusan kesimpulan penelitian (Arikunto, 2003).

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa analisis dengan melakukan menggunakan metode studi literatur, temuan-temuan berikut ini muncul: 1) Media pembelajaran kartu bergambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini (Hita et al., 2023). Penelitian literatur mengungkapkan bahwa anak-anak pada tahap perkembangan ini cenderung menikmati pembelajaran yang melibatkan unsur visual, bermain, dan interaktif. Kartu bergambar mampu menyediakan kombinasi ini, membuat pembelajaran lebih menarik dan mendukung motivasi belajar (Murtado et al., 2023). 2) Desain kartu bergambar yang tepat memainkan peran kunci dalam efektivitas media ini (Pujiastutik, 2019). Kartu-kartu tersebut harus dirancang dengan estetika yang menarik, menggambarkan konsep pembelajaran dengan jenggantungkan gambar, dan menggunakan warna-warna cerah. Hal ini dapat membantu menarik perhatian anak-anak dan memicu minat mereka untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Melati et al., 2023). 3) Penggunaan interaktif dalam media kartu bergambar, seperti pertanyaan, teka-teki, atau permainan yang terkait dengan kartu-kartu tersebut, dapat lebih meningkatkan motivasi belajar anak. Interaksi ini dapat memicu rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk aktif mengikuti proses pembelajaran (Abdullah et al., 2023). 4) Keterlibatan anak dalam proses belajar menjadi kunci keberhasilan. Dalam konteks ini, penggunaan kartu bergambar mendorong anak untuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga membantu mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi (Mudianti et al., 2017).

Selain temuan yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian melalui metode studi literatur juga menghasilkan temuan-temuan berikut: 1) Faktor Individual: Temuan menunjukkan bahwa motivasi belajar anak usia dini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor individu, seperti minat anak terhadap subjek atau topik tertentu. Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar yang dapat disesuaikan dengan minat individu anak dapat lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka (Dewi et al., 2017). 2) Penggunaan Variasi: Pentingnya variasi dalam penggunaan media kartu bergambar. Penelitian menyarankan bahwa pengenalan variasi dalam penggunaan kartu bergambar, termasuk penggunaan variasi gambar dan pendekatan pembelajaran, dapat membantu menjaga minat anak terhadap pembelajaran dan mencegah kejenuhan (Prathami et al., 2017). 3) Dampak Jangka Panjang: Penelitian literatur juga menyoroti pentingnya melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran kartu bergambar. Ini termasuk memantau perkembangan anak dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat apakah peningkatan motivasi belajar ini berlanjut ke tahap pendidikan selanjutnya (Iswatiningrum &

Sutapa, 2022). 4) Hubungan Orang Tua dan Guru: Hubungan yang baik antara orang tua dan guru dalam mendukung penggunaan media pembelajaran kartu bergambar juga merupakan temuan penting. Kolaborasi antara rumah dan sekolah dalam mengintegrasikan media ini dalam pendidikan anak usia dini dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan peningkatan motivasi belajar (Ulfah et al., 2021). 5) Evaluasi dan Pengembangan Lanjutan: Temuan ini juga menunjukkan perlunya evaluasi dan pengembangan lanjutan dalam penggunaan media kartu bergambar. Dengan memantau hasil dan merespons umpan balik dari anak-anak, orang tua, dan guru, media ini dapat terus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan peserta didik (Anggraeni & Na'imah, 2022).

Dalam menghadapi temuan yang telah dibahas di atas, terdapat beberapa aspek penting yang perlu dianalisis secara lebih mendalam. Pertama, peran faktor individu dalam motivasi belajar anak usia dini adalah hal yang perlu diperhatikan (Purwanto & Baan, 2022). Anak-anak memiliki minat dan preferensi yang beragam, dan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar yang dapat disesuaikan dengan minat individu mereka dapat menjadi kunci dalam memelihara motivasi mereka. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengamati dan memahami minat anak-anak agar dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi mereka (Munawaroh, 2017).

Kedua, variasi dalam penggunaan media kartu bergambar menjadi faktor yang tak kalah penting. Anak-anak cenderung cepat bosan jika mereka terpapar dengan pengalaman pembelajaran yang monoton (Iswatiningrum & Sutapa, 2022). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan variasi dalam penggunaan kartu bergambar, baik dalam bentuk gambar, pendekatan pembelajaran, maupun aktivitas yang terkait. Variasi ini dapat membantu mempertahankan minat dan motivasi belajar anak-anak sepanjang waktu.

Ketiga, dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran kartu bergambar adalah aspek yang harus diperhitungkan. Meskipun penelitian literatur memberikan wawasan tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, penting untuk melihat apakah peningkatan motivasi ini juga memengaruhi perkembangan jangka panjang mereka (Anggraeni & Na'imah, 2022).

Keempat, kerjasama antara orang tua dan guru dalam mendukung penggunaan media pembelajaran kartu bergambar adalah hal yang penting. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan dukungan di rumah untuk memperpanjang pembelajaran anak-anak. Seiring dengan upaya pendidik di sekolah, orang tua dapat melanjutkan motivasi belajar anak dengan melibatkan mereka dalam kegiatan yang relevan di rumah (Dwi Rita Nova & Widiastuti, 2019).

Kelima, evaluasi dan pengembangan lanjutan adalah tahap penting dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar. Dalam dunia pendidikan yang terus berubah, penting untuk terus memantau dan mengevaluasi hasil dari penggunaan media ini. Mengumpulkan umpan balik dari anak-anak, orang tua, dan guru serta menggunakan data ini untuk meningkatkan media pembelajaran kartu bergambar akan membantu menciptakan pengalaman yang semakin baik dan relevan (Rasiban, 2013).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana media pembelajaran kartu bergambar dapat digunakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Namun, tantangan dalam menghadapi keberagaman minat anak, menjaga variasi dalam penggunaan, dan memahami dampak jangka panjang perlu dipertimbangkan dalam implementasi praktis. Dengan kerja sama antara pendidik, orang tua, dan pengembang media, kita dapat terus memperbaiki pendekatan pendidikan anak usia dini untuk menciptakan pengalaman yang lebih bermanfaat dan memotivasi (Sari, 2019).

Selain aspek-aspek yang telah dibahas sebelumnya, terdapat sejumlah hal penting lainnya yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan temuan penelitian ini. Keenam, dalam melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu bergambar, penting untuk menggali lebih dalam mengenai proses interaksi anak-anak dengan media ini. Bagaimana

anak-anak berinteraksi dengan kartu bergambar, bagaimana mereka berkolaborasi dengan sesama anak atau dengan guru, dan bagaimana kartu bergambar memfasilitasi proses belajar perlu menjadi fokus penelitian lanjutan (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Memahami dinamika interaksi ini dapat membantu dalam merancang penggunaan kartu bergambar yang lebih efektif.

Ketujuh, perlu dicatat bahwa efektivitas media pembelajaran kartu bergambar dapat bervariasi tergantung pada karakteristik anak, termasuk usia, tingkat perkembangan, dan kebutuhan khusus. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi apakah ada perbedaan dalam dampak media ini pada kelompok usia yang berbeda atau pada anak-anak dengan kebutuhan khusus (Suyanti et al., 2021). Hasil penelitian semacam ini akan memungkinkan adanya rekomendasi yang lebih spesifik dan individual.

Kedelapan, penting juga untuk mempertimbangkan konteks lingkungan belajar anak usia dini. Apakah media kartu bergambar digunakan di lingkungan sekolah, taman bermain, atau di rumah? Bagaimana faktor-faktor lingkungan memengaruhi motivasi belajar anak? Memahami bagaimana konteks berperan dalam efektivitas media pembelajaran ini dapat membantu dalam mengoptimalkan penggunaannya (Melati et al., 2023).

Kesembilan, dalam melihat hasil penelitian, penting untuk mengidentifikasi dan menghadapi kendala-kendala yang mungkin muncul dalam implementasi media pembelajaran kartu bergambar. Kendala-kendala seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan guru, atau resistensi dari pihak yang terlibat dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi. Strategi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut perlu dipertimbangkan (Murtado et al., 2023).

Terakhir, penting untuk merencanakan penelitian lanjutan yang melibatkan pengamatan lapangan, eksperimen, atau studi kasus yang lebih rinci. Temuan dari penelitian lapangan akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dalam situasi nyata (Abdullah et al., 2023).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini merupakan langkah awal dalam memahami potensi media pembelajaran kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dengan pendekatan yang lebih mendalam, pengkajian yang lebih cermat, dan pengembangan yang berkelanjutan, kita dapat lebih memaksimalkan peran media ini dalam mendukung perkembangan pendidikan anak usia dini.

Simpulan

Dalam rangka mengkaji penerapan media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini melalui metode studi literatur, sejumlah temuan penting muncul. Berdasarkan temuan tersebut, beberapa pokok pikiran esensial yang dapat diambil adalah sebagai berikut: Pertama, media pembelajaran kartu bergambar memiliki potensi besar dalam memotivasi anak usia dini untuk belajar. Kecenderungan anak-anak pada unsur visual, interaktif, dan bermain dapat digunakan untuk merangsang minat mereka terhadap pembelajaran. Kedua, desain kartu bergambar yang menarik dan konten yang relevan memiliki peran yang sangat penting dalam efektivitas media ini. Penyusunan gambar, warna-warna cerah, serta penggunaan elemen interaktif menjadi faktor penentu dalam mempertahankan minat anak. Ketiga, penggunaan variasi dalam pendekatan dan aktivitas belajar dengan media kartu bergambar dapat membantu menjaga motivasi anak. Pengenalan variasi gambar, tugas, dan permainan yang berbeda dapat mencegah kejenuhan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Keempat, kerjasama antara orang tua dan pendidik dalam mendukung penggunaan media ini menjadi faktor kunci. Kolaborasi yang baik antara rumah dan sekolah membantu memastikan bahwa anak-anak terus termotivasi untuk belajar. Kelima, evaluasi dan pengembangan berkelanjutan sangat diperlukan. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, penting untuk terus memantau hasil dan merespons umpan balik dari peserta didik untuk terus memperbaiki penggunaan media pembelajaran kartu bergambar. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan

landasan kuat untuk memahami peran yang dimainkan oleh media pembelajaran kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dengan memperhatikan berbagai aspek yang telah dibahas, pendidik, orang tua, dan pengembang media dapat lebih efektif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Terus memperdalam pemahaman tentang cara mengoptimalkan media ini adalah langkah yang penting untuk mendukung pendidikan anak usia dini yang lebih berkualitas dan terfokus pada motivasi belajar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung, terlibat, dan memberikan arahan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 64–69. <https://www.journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/IRREI/article/view/799>
- Anggraeni, D., & Na'imah. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Arikunto, S. (2003). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Dewi, N. K. A. T., Astra, I. K. B., Or, M., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sikap Pasang Pencak Silat Dengan Kartu Bergambar Untuk Siswa Kelas Xi Ips Sma Laboratorium Undiksha Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/11359>
- Dwi Rita Nova, D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Media Kartu Bergambar: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Anak Sekolah Dasar Dalam Bermain Bola Basket? *Jurnal Marathon*, 2(1), 16–23. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/marathon/article/view/66267>
- Indryani, D. D. I. R. (2019). Peran Pendidik Dalam Meningkatkan Quality Assurance Pada Paud Di Mataram. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 110–121. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/article/view/1168><https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/article/view/1168>
- Iswatiningrum, & Sutapa, P. (2022). Pengaruh Senam Si Buyung dan Senam Irama Ceria Terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3369–3380. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2373>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Migang, Y. W., & Manuntung, A. (2021). Pencegahan Stunting Pada Balita dengan Membuat Raport Gizi Sebagai Screening pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pengabdian Kesehatan Masyarakat (JPKM)*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.37905/jpkm.v1i2.10436>
- Mudianti, N. P. N. N., Astra, I. K. B., Or, M., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2).

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/14819>

- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2911>
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika ISSN 26158132 (Cetak) ISSN 26157667 (Online)*, 2(1), 50–59. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Prathami, I. A. M. I., Astra, I. K. B., Or, M., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Kuda-Kuda Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/14791>
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis web pada mata kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669–5678. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>
- Puspitasari, R. N. (2016). Pengaruh permainan tradisional karetan terhadap pembelajaran motorik kasar atletik lompat jauh. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v3i1.3478>
- Rasiban, L. M. (2013). Penerapan Student Centered Learning (Scl) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 180. <https://doi.org/10.17509/bs.jpbsp.v13i2.290>
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal on Education*, 6(1), 6261–6269. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3830>
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/7>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, S. (2015). Pengaruh Latihan Sirkuit terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani dan Ketepatan Membidik Panahan pada Anak Usia Dini. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 185–199. <https://doi.org/10.21274/taalum.2015.3.2.185-199>
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234–1239. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13044>
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-*

- SD-An*, 8(2), 322–328. <http://dx.doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Trisnaningsih, S. I., Wiyasa, I. K. N., Kes, M., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Lari Zig-Zag Berbantuan Kursi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Sila Dharma Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 100–109. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18764>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Wati, R. E. (2019). Kedisiplinan Guru Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani* (Issue Januari). UM Press.