



**Pengaruh Penerapan Permainan Susun Kartu Terhadap Perkembangan Bahasa Anak
Kelas I Sekolah Dasar**

¹Dina Aryanti, ²Neviyarni, ³Desyandri

^{1,2,3}(Universitas Negeri Padang)

¹dinaaryanti24@student.unp.ac.id ²neviyarni.suhaili911@gmail.com

³desyandri@fip.unp.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini melihat pengaruh penerapan permainan susun kartu kata terhadap perkembangan Bahasa anak kelas I sekolah dasar. Populasi penelitian yaitu Kelas 1 SDN Gugus 01 Mekar Karya Kecamatan Koto Salak terdiri dari 4 Sekolah, dan sampel penelitian ini peserta didik kelas I SDN 01 Koto Salak (kelas eksperimen) dan SDN 09 Koto Salak (kelas kontrol) dalam mengumpulkan data yang diperlukan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan tes. Teknik pengolahan data menggunakan uji statistic yaitu uji-t menggunakan aplikasi SPSS versi 16 untuk menguji hipotesis. Hasil uji hipotesis yang diperoleh nilai signifikan penerapan permainan susun kartu terhadap perkembangan Bahasa anak kelas I dimana diperoleh nilai sig. (0,000) < 0,05 maka dengan demikian maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, dimana pengaruh Penerapan Permainan Susun Kartu Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar. Dapat di ambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan susun kartu dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat membantu guru dan juga dapat menambah kosakata peserta didik.

Kata Kunci: Kartu kata, Perkembangan Bahasa anak

Abstrack

The purpose of this study was to look at the effect of the application of word card stacking games on the language development of first grade elementary school children. The research population ieClass 1 SDN Gugus 01 Mekar Karya, Koto Salak District consists of 4 schools, and the sample of this study was students in class I SDN 01 Koto Salak (experimental class) and SDN 09 Koto Salak (control class). In collecting the required data, use observation instruments. interviews, and tests. The data processing technique uses a statistical test, namely the t-test using the SPSS version 16 application to test the hypothesis. The results of the hypothesis testing obtained significant value from the application of the card stacking game to the language development of grade I children where the sig. (0.000) < 0.05 then thus H₀ rejected and H₁ accepted, where is the influence of the Application of the Card Arrangement Game on the Language Development of Class I Elementary School Children. It can be concluded that the use of card stacking games in learning Indonesian is very helpful for teachers and can also increase students' vocabulary.

Keywords: Word cards, Child Language Development

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan melalui pembelajaran. Dipertegas oleh (A. Rahman et al., 2022) mengatakan bahwa Pendidikan merupakan kegiatan yang telah tersusun dan terencana guna mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengembangkan potensi setiap individu, sehingga potensi tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan (Pendidikan Sosial dan Humaniora et al., 2023) (Helwah et al., 2023) menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu proses dimana dapat merubah manusia dari perlakuan yang dapat merubah perilaku individu kearah yang lebih baik melalui pelatihan. Pendidikan sangat penting dilaksanakan bagi setiap individu terutama bagi anak usia dini. Sejalan dengan pendapat (KOMPASIANA, 2019) yang menyatakan bahwa pendidikan ini sangat penting bagi setiap individu terutama salah satunya dalam Pendidikan karakter. Perhatian yang lebih harus diberikan dalam hal Pendidikan untuk anak usia bertujuan agar potensi yang ada di dalam dirinya dapat berkembang secara maksimal. Adapun tugas dari setiap perkembangan di antaranya sebagai acuan dari individu sesuai dengan usia tertentu, dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial, dan sebagai acuan untuk perkembangan pada tahap berikutnya (Dasar et al., 1990). Setiap individu akan melalui tahapan perkembangan di dalam dirinya seperti perkembangan psikologi. Adapun aspek-aspek perkembangan psikologi anak di antaranya Bahasa, intelektual, sosial, aspek perkembangan emosi, kreativitas, bakat, moral, dan kepribadian (Rahman, 2009).

Berdasarkan hasil observasi di lapangan ditemukan peserta didik di kelas satu dalam menulis, berbicara, membaca itu masih sangat rendah. Dapat di lihat dari nilai pembelajaran Bahasa dimana 85% nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), tidak hanya pembelajaran Bahasa saja pada pembelajaran IPA dan Matematika nilai peserta didik juga rendah dikarenakan peserta didik tidak paham dengan soal, dan hasil wawancara dengan guru kelas I, guru mengatakan peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM merupakan peserta didik dimana masih terbata-bata dalam membaca, masih suka lupa dengan huruf, tidak aktif dalam belajar, suka mengganggu teman. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhinya permasalahan ini di antaranya peserta didik kurang menguasai kosakata dan guru dalam mengajar

hanya memakai satu metode saja dalam setiap pembelajaran yaitu metode ceramah.

Dari permasalahan yang ditemukan di atas peneliti mengemukakan solusi yaitu menggunakan metode permainan susun kartu, dengan permainan ini akan lebih tertarik dalam belajar dimana anak kelas rendah lebih suka bermain dengan demikian guru harus memadukan permainan dalam proses belajar dengan demikian peserta didik tidak bosan dan lebih aktif dalam belajar (Megawati et al., 2022).

Penggunaan media kartu kata sebagai solusi dalam mengatasimasalah membaca juga di dukung oleh hasil penelitian (Gumilar et al., 2022) dengan judul penelitian "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1SD NEGERI CENGKARENG BARAT 14 PAGI" dimana didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yaitu setelah diterapkannya media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Cengkareng Barat 14 Pagi terjadi peningkatan sebesar 81,25%. Dengan demikian penerapan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Cengkareng Barat 14 Pagi Tahun 2021/2022. Dan juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2020) dimana judul penelitian "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk meningkatkan hasil belajar Tema Kegiatanku" didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yaitu Penerapan pembelajaran dengan media flash card peningkatan yang lebih baik pada perolehan hasil belajar tema 'kegiatanku' dari pada penerapan pembelajaran dengan metode sebelumnya. Dengan kata lain dapat diinterpretasikan bahwa penerapan pembelajaran dengan media Flash Card dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa pada tema "kegiatanku" dari pada dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini berdasarkan nilai rerata pretes dimana rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,00, sedangkan setelah siswa diberi perlakuan pembelajaran dengan media flash card setelah dilaksanakannya siklus ke II mengalami peningkatan rerata hasil belajar sebesar 80,400 artinya terjadi peningkatan rerata hasil belajar siswa sebesar 11,600.

Adapun langkah-langkah yang dapat di ambil dalam menerapkan permainan kartu kata di antaranya sebagai berikut:

- a) Pilih Kartu dengan Gambar yang Relevan:
Pilih kartu dengan gambar-gambar yang

- relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman bahasa anak kelas I. Pastikan gambar-gambar tersebut menggambarkan objek-objek sehari-hari, hewan, angka, huruf, dan hal-hal yang akrab bagi anak-anak.
- b) Kenalkan Kosakata: Mulailah dengan memperkenalkan kosakata baru kepada anak-anak. Latih mereka untuk mengucapkan dan mengidentifikasi kata-kata baru yang terdapat pada kartu-kartu tersebut.
 - c) Perkenalkan Aturan Permainan: Jelaskan aturan permainan kepada anak-anak dengan jelas dan sederhana. Misalnya, mereka harus menyusun kartu-kartu berdasarkan kategori atau membuat kalimat sederhana dengan menggunakan kata-kata yang terdapat pada kartu.
 - d) Mainkan dengan Kelompok Kecil: Bagilah anak-anak menjadi kelompok kecil dan berikan set kartu pada masing-masing kelompok. Biarkan mereka bermain dengan bimbingan guru atau orang tua. Ini akan meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran.
 - e) Dorong Anak-anak untuk Berbicara: Selama bermain, dorong anak-anak untuk berbicara dan berkomunikasi dengan kelompoknya. Minta mereka untuk berbagi ide, mengajukan pertanyaan, dan menjelaskan pilihan mereka saat menyusun kartu-kartu.
 - f) Berikan Umpan Balik Positif: Berikan pujian dan umpan balik positif ketika anak-anak menggunakan kosakata dengan tepat atau menyusun kalimat yang baik. Ini akan meningkatkan kepercayaan diri mereka dan motivasi dalam belajar bahasa.
 - g) Tingkatkan Kompleksitas: Setelah anak-anak menguasai permainan dengan tingkat kesulitan yang lebih rendah, tingkatkan kompleksitas dengan menambahkan kartu-kartu yang lebih menantang atau dengan memperkenalkan peraturan permainan yang lebih rumit.
 - h) Integrasi dengan Kegiatan Lain: Selain permainan khusus susun kartu, integrasikan penggunaan kartu tersebut dalam kegiatan belajar lainnya, seperti cerita bergambar, mencocokkan kata

dengan gambar, atau bermain peran dengan memanfaatkan kartu-kartu tersebut.

- i) Beri Waktu Bermain Secara Bebas: Selain kegiatan terstruktur, berikan anak-anak kesempatan untuk bermain dengan kartu secara bebas. Biarkan mereka menggunakan kartu-kartu tersebut untuk berimajinasi dan membuat cerita sendiri.
- j) Evaluasi dan Perbaikan: Evaluasi proses pembelajaran anak-anak secara berkala. Perhatikan perkembangan mereka dalam menguasai kosakata dan kemampuan berbicara. Jika ada area yang perlu diperbaiki, berikan bantuan atau panduan tambahan sesuai kebutuhan individu.

Dengan penjelasan di atas maka penulis tertarik meneliti terhadap “Pengaruh Penerapan Permainan Susun Kartu Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar”. Dengan tujuan untuk mengetahui apakah setelah menerapkan permainan susun kartu dapat mempengaruhi perkembangan Bahasa anak terutama dalam penambahan kosakata anak kelas I.

METODE

Metode dalam penelitian ini menerapkan kuantitatif eksperimen, dengan menggunakan jenis penelitian Quasi Experimental Design (Eksperimen semu). Quasi Experimental Design adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari hubungan sebab-akibat antara dua atau lebih variabel, namun tanpa mencapai tingkat kontrol yang sama dengan penelitian eksperimen yang sebenarnya.

Penelitian quasi eksperimen dilakukan ketika researcher tidak dapat memberikan random assignment atau pengacakan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena berbagai alasan etis atau praktis. Sebagai contoh, dalam beberapa kasus, kita tidak dapat secara acak mengalokasikan individu ke kelompok eksperimen karena tidak mungkin atau tidak etis untuk melakukannya. Sebagai gantinya, kelompok-kelompok tersebut mungkin dibandingkan berdasarkan perbedaan alami atau eksisting yang ada di antara mereka.

Metode ini memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri, dan hasil dari penelitian quasi experimental harus diinterpretasikan dengan hati-hati karena potensi adanya bias atau faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil. Oleh karena itu, perlu menggunakan analisis statistik yang tepat dan

mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil penelitian.

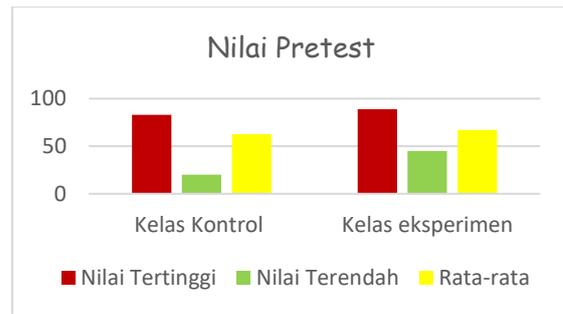
Jadi, penelitian quasi eksperimental adalah salah satu jenis desain penelitian yang digunakan ketika pengacakan atau randomisasi subjek tidak memungkinkan, tetapi peneliti ingin mempelajari hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel tertentu.

Dimana di dalam penelitian Quasi Experimental Design terdapat dua tes yaitu Pretest dan Posttest (Kamaruddin et al., 2023). Pretest ialah tes pembelajaran yang diberi sebelum perlakuan, sedangkan Posttest ialah tes pembelajaran atau setelah selesai diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik Kelas 1 SDN Gugus 01 Mekar Karya Kecamatan Koto Salak terdiri dari 4 Sekolah. Pengambilan sampel penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik cluster random sampling, populasi di ambil secara acak dengan memperhatikan syarat data berdistribusi Homogen (M. M. Rahman et al., 2022).

Data bisa dikatakan berdistribusi homogen apabila setelah melalui tes normalitas dan tes homogenitas. Dikarnakan semua data dari empat bersifat homogen maka dilakukanlah undian untuk mengambil 2 sekolah sebagai sampel, dan didapatkanlah SDN 01 Koto Salak sebagai kelas eksperimen dan SDN 09 Koto Salak sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Teknik pengolahan data menggunakan uji statistic yaitu uji-t menggunakan aplikasi SPSS versi 16 dalam menguji hipotesis. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu tes normalitas dan tes homogenitas.

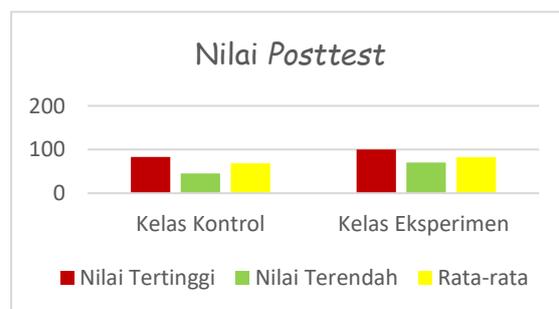
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang telah di susun dan direncanakan pada tanggal 3 April 2023 penulis melakukan metode penelitian yang telah disusun. Dimana sebelum diberikan perlakuan berupa metode permainan kartu pada kelas eksperimen dan perlakuan menggunakan metode ceramah dimulai terlebih dahulu diberikan *pretest* pada kedua kelas tersebut, berikut grafik nilai *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:



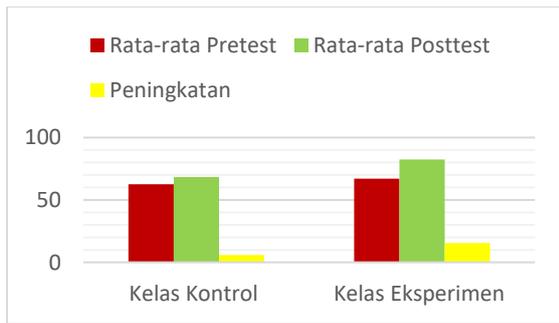
Grafik 1: Nilai *Pretest*

Setelah didapatkan hasil *Pretest* selanjutnya pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menerapkan perlakuan yang telah di jelaskan di atas. Dimana pada kelas eksperimen menerapkan metode permainan susun kartu dan pada kelas kontrol menerapkan metode ceramah. Setelah pembelajaran dilakukan selanjutnya dilakukan uji *Posttest*, berikut grafik uji *Uji Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Grafik 2: Nilai *Posttest*

Berdasarkan hasil grafik *Posttest* diatas dapat disimpulkan terdapat perbedaan perbedaan hasil yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya diberiperlakuan metode ceramah (dimana tidak diberikan perlakuan khusus seperti kelas eksperimen). Untuk melihat sejauhmana perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 3: perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Untuk membuktikan sejauhmana hasil perlakuan antara kelas eksperimen dan kontrol dilakukanlah uji hipotesis dengan uji-t. Sebelum uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan SPSS versi 16. Berikut ini hasil normalitas dan homogenitas *Pretest* dan *Posttest*:

Tabel 1: Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasilbelajar	pretest kontrol	.158	27	.083	.892	27	.009
	posttest kontrol	.140	27	.189	.970	27	.607
	pretest eksperimen	.131	27	.200	.923	27	.047
	posttest eksperimen	.151	27	.115	.910	27	.023

a. Lilliefors Significance Correction
*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 2: Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	1.345	1	52	.252	
	Based on Median	1.433	1	52	.237	
	Based on Median and with adjusted df	1.433	1	51.831	.237	
	Based on Trimmed mean	1.346	1	52	.251	

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas di atas didapatkan data hasil *pretest* dan *posttest* bersifat Normal dimana didapatkan nilai sig. > 0,005 dan homogen sig. > 0,005. Selanjutnya dilakukan uji-t untuk menguji hipotesis, berikut ini hasil uji-t melalui aplikasi SPSS versi 16:

Tabel 3: Uji-t

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.345	.252	-5.139	52	.000	-13.889	2.703	-19.312	-8.466	
	Equal variances not assumed			-5.139	49.655	.000	-13.889	2.703	-19.318	-8.460	

Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan diperoleh bahwa nilai sig. (0,000) < 0,05 maka dengan demikian maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, dimana terdapat pengaruh Penerapan Permainan Susun Kartu Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar. Penemuan ini didukung oleh penelitian (Rasita & Ginting, 2023) dimana didapatkan hasil penelitian bahwa penggunaan kartu kata dalam pembelajaran dapat meningkatkan

keterampilan membaca peserta didik. Hasil penelitian ini relevan dengan Teori dari Vigotsky menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Selaras dengan penelitian (Kusumaningtyas et al., 2022) dimana penggunaan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak sangat efektif dimana terdapat peningkatan rata-rata anak pada hasil pretest (sebelum perlakuan) adalah 29,2 dari 10 anak, sedangkan rata-rata anak pada hasil posttest adalah 32 dari 10 anak. Melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada.

PENUTUP Simpulan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan penerapan metode permainan di dalam pembelajaran terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satunya permainan susun kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan tujuan penambahan kosakata bagi anak dan dapat melatih anak dalam membaca. Setelah penelitian dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan susun kartu terhadap perkembangan Bahasa anak kelas I dimana diperoleh nilai sig. (0,000) < 0,05 maka dengan demikian maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, dimana terdapat pengaruh Penerapan Permainan Susun Kartu Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu diharapkan guru sekolah dasar terkhusus kelas I agar dapat menerapkan metode permainan susun kartu di dalam pembelajaran Bahasa agar peserta didik lebih aktif dalam belajar, tidak mudah bosan, dan hasil belajar lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. 1, 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Alfianti, D. G. (2023). *FASE DAN TUGAS PERKEMBANGAN ANAK SEKOLAH DASAR SERTA PEMANFAATAN TUGAS*

- PERKEMBANGAN* *DALAM*
PEMBELAJARAN. Didaktik: Jurnal Ilmiah
PGSD STKIP Subang, 9(2), 992-1000.
- Dasar, K., Kreativitas, P., Dan, A., Serta, R., & Dalam, P. (1990). *Basic Concepts Of Child And Youth Creativity Development And Its Measurement In Developmental Psychology*.
- Gumilar, A., Mutaqijn, I., & Yuliyanti, I. (2022). Analisis Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Cengkareng Barat 14 Pagi. *Tsaqofah*, 2(5), 508–520. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i5.534>
- Helwah, D. M., Arisati, K., & Mufidah, N. Z. (2023). *Metode SAS Sebagai Solusi Guru Dalam Meningkatkan Membaca di Kelas Pemula Madrasah Ibtidaiyah*. 6, 1–9.
- Kamaruddin, I., Tannady, H., & Aina, M. (2023). The Efforts to Improve Children's Motoric Ability By Utilizing The Role of Traditional Games. *Journal on Education*, 5(3), 9736–9740.
- KOMPASIANA. (2019). *Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Globalisasi pada Generasi Milenial*. 05(04), 13665–13675. <https://www.kompasiana.com/lailathulnur/5dbd25cf097f365d8d3cd342/pentingnya-pendidikan-karakter-di-era-globalisasi-pada-generasi-milenial?page=all>
- Kusumaningtyas, N. F., Astini, B. N., Fahrudin, & Rachmayani, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *JCAR: Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 124–128. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2373>
- Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naibaho, L. (2023). Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan Flowrent. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3761–3772.
- Megawati, M., Jamil, Z. A., & Musyaffa, A. A. (2022). *Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Di Raudhatul Athfal Kartini Bayung* 1, 36–46. [http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/13956%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/13956/1/THESIS MEGAWATI WATERMARK.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/13956%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/13956/1/THESIS%20MEGAWATI%20WATERMARK.pdf)
- Pendidikan Sosial dan Humaniora, J., Darma Ulima Banurea, R., Erisah Simanjuntak, R., Siagian, R., Turnip MPd, H., & Agama Kristen Negeri Tarutung, I. (2023). *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 Nomor 1 (2023) 88 PERENCANAAN PENDIDIKAN*. 2, 88–99. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, M. M., Tabash, M. I., Salamzadeh, A., Abduli, S., & Rahaman, M. S. (2022). Sampling Techniques (Probability) for Quantitative Social Science Researchers: A Conceptual Guidelines with Examples. *SEEU Review*, 17(1), 42–51. <https://doi.org/10.2478/seeur-2022-0023>
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4>
- Rasita, I., & Ginting, N. (2023). *JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 339-347 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Quran Secara Tartil Sesuai Dengan Ilmu Tajwid*. 4(2020), 339–347.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi Dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 269–284.
- Ghozali, M., Apridayanti, R., & Harahap, J. P. (2022). *SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*. 10, 37–46.
- Hadiyanto, H., & Padang, U. N. (2019). *Oeh : s . Hadiyanto , M . Ed Pengantar : rof . Dr . Sutiipto. April 2000*.
- Mulyana, A. (2020). *Pembuatan Aplikasi Panduan Kerja Tenaga Administrasi Sekolah (Apktas) Untuk Meningkatkan Kompetensi Tenaga Administrasi Sekolah Tahun 2020 Development Of The School Administrative Worker Guide Application (Apktas) To Increase The Competency Of School Administrative Personnel In 2020*.

- Ningsih, S., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Teachers' Problems in Using Information and Communication Technology (Ict) and Its Implications in Elementary Schools. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(3), 518. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i3.7964>
- Nur Adha, M. R., Primawati, A., & Ernawati, A. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi Administrasi Sekolah Dasar Sumur Batu Jakarta Berbasis Java Netbeans. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 2021–2024. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6414>
- Nurdyansyah, & Widodo, A. (2017). Manajemen Sekolah Berbasis ICT. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Rahmad Syaifudin, & Bagus Wahyu Setyawan. (2022). Konsep E-System Menggunakan Teknologi Android di Smartphone untuk Memudahkan Pengelolaan Administrasi di Sekolah. *Journal of Education and Learning Sciences*, 2(1), 70–84. <https://doi.org/10.56404/jels.v2i1.16>
- Rahmiyati, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Form dalam Meningkatkan Pelaksanaan Supervisi Pendidikan Pengawas Madrasah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 4(2), 201–209. <https://doi.org/10.14421/jpm.2019.42-08>
- Risianti, M., Annur, S., & Maryamah, M. (2021). Peran Kepala Sekolah Sebagai Educator dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Studia Manageria*, 3(2), 161–172. <https://doi.org/10.19109/studiamanageria.v3i2.8403>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Susilawati, N. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 203–219. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>