

**PENGARUH MEDIA GAMBAR BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI TERHADAP  
KECERDASAN KOGNITIF ANAK  
(STUDI KASUS: KELAS II SDN 008 KUALU)**

Wahyudi Saputra<sup>1</sup>, Risnawati<sup>2</sup>, Fikri Hamdani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,*

<sup>1,2,3</sup>*Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*

*Wahyudihunter56@gmail.com, risnawati@uin-suska.ac.id, mfikham@gmail.com*

**ABSTRACT**

*Based on the results of field observations on the face of cognitive intelligence in children who have not yet developed, it is better to use image media based on Islamic values. The purpose of this research is to find out the influence of Islamic values-based image media on the cognitive intelligence of grade II students of SDN 008 Kualu. The subject of the current research is the influence of image media on children's cognitive intelligence based on Islamic values. The population in this study is as many as 20 children, while the sample for the current study is class II children who are divided into two groups. mNamely, Group 1 with 10 children as the control class and Group 2 with 10 children in the experimental class. Sampling techniques are carried out using sampling techniques. That is, sampling techniques are taken into consideration with certain considerations. iData acquisition techniques used in research are i.e. observation, and documentation. In the data analysis method, the researcher uses the SPSSiWindowsiver program. 17. The hypothesis in the study is that there is a significant influence between the media and the image on children's cognitive intelligence based on Islamic values. This can be seen from the results of data analysis that compares the pre-test and post-test of the experimental class. As a result,  $t_{cal} = 46.819$  and  $Sig. (2-tailed) = 0.000$ . Because  $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05$ , the conclusion is that there is a significant influence after the use of Islamic values-based image media in learning. kArtinyanHonrejectidaniHai accepted, where this researcher has an influence of Islamic values-based image media before and after on the cognitive intelligence of children in the experimental class. The influence of image media of Islamic values of SDN 008 Kualu Class II children on cognitive intelligence was 88.78%.*

Keywords: Cognitive Intelligence, Image Media, Islamic Values

### **ABSTRAK**

Berdasarkan hasil observasi lapangan terhadap kecerdasan kognitif pada anak yang belum berkembang, sebaiknya menggunakan media gambar berbasis nilai-nilai Islam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media gambar berbasis nilai-nilai Islami terhadap kecerdasan kognitif anak kelas II SDN 008 Kualu. Yang menjadi subjek penelitian ini yaitu guru dan anak dengan objeknya pengaruh media gambar terhadap kecerdasan kognitif anak yang berbasis nilai-nilai Islam. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 20 anak, sedangkan yang menjadi sampel untuk penelitian ini yaitu anak kelas II yang dibagi ke dalam dua kelompok. Yaitu, Kelompok 1 dengan 10 anak sebagai kelas kontrol dan Kelompok 2 dengan 10 anak sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling. Artinya, teknik pengambilan sampel dengan teknik perolehan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi dan dokumentasi. Dalam metode analisis data, peneliti menggunakan uji-t dengan menggunakan program SPSS Windows version 17. Hipotesis dalam penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara media gambar terhadap kecerdasan kognitif anak yang berbasis nilai-nilai Islam. Hal ini terlihat dari hasil analisis data yang membandingkan pre-test dan post-test kelas eksperimen. Hasilnya,  $t_{hitung} = 46.819$  dan  $Sig. (2-tailed) = 0.000$ . Karena  $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0.05$ , maka kesimpulannya yaitu adanya pengaruh yang signifikan setelah penggunaan media gambar berbasis nilai-nilai Islami dalam pembelajaran. Artinya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang mana peneliti ini terdapat pengaruh media gambar berbasis nilai-nilai Islami sebelum dan sesudah terhadap kecerdasan kognitif anak yang berada pada kelas eksperimen. Pengaruh media gambar nilai-nilai Islami anak SDN 008 Kualu Kelas II terhadap kecerdasan kognitif adalah 88.78%.

**Kata kunci:** Kecerdasan Kognitif, Media Gambar, Nilai-nilai Islami

## **A. Pendahuluan**

Mempunyai arti yang cukup penting sebuah media dalam proses belajar mengajar dikarenakan dalam kegiatan tersebut jika ada ketidakjelasan bahan yang disampaikan, maka dapat dibantu oleh media sebagai perantaranya. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan ketidaklihatan bahan dapat dinyatakan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami bahan dari pada tidak menggunakan media. Yang harus diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Karenanya tujuan pengajaran harus dijadikan tumpuan awal untuk menggunakan media. Jika tidak dilaksanakan, maka media bukan lagi seperti alat bantu pengajaran, melainkan sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran disebut dengan media (Syaiful Bahri Djamarah, 2017:120).

Media pada hakikatnya merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari media, perlu menjadi bagian integral, dan pilihan akhir media dalam kegiatan pembelajaran, bersama dengan seluruh proses pembelajaran,

untuk memungkinkan siswa berinteraksi dengan media pilihan. Media tersebut memuat berita dan informasi serta menyampaikannya kepada penerima dan peserta didik merupakan salah satu ciri dari media pendidikan.

Media visual atau tampilan dasar dalam format dua dimensi yang dapat mengungkapkan fakta dan informasi disebut dengan media gambar. Oleh karena itu, alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar, memungkinkan terjadinya proses belajar siswa, dan menjadikan pelajaran menjadi menarik dan relatif mudah disebut dengan media gambar. Jika media gambar digunakan dengan benar, maka akan membantu siswa dan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih baik. Ada beberapa kelebihan media gambar yang berhubungan dengan proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton, yaitu:

1. Pembelajaran dapat lebih standar jika penyampaian pesan dilakukan dengan baik
2. Buatlah pembelajaran yang lebih menarik
3. Dengan menerapkan teori belajar maka pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Diperpendek waktunya dalam pelaksanaan pembelajaran
5. Meningkatkan kualitas pembelajaran
6. Diperlukannya proses pembelajaran yang dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun

7. Proses pembelajaran dapat ditingkatkan serta sikap positif siswa terhadap materi pelajaran

8. Peran guru ke arah yang positif (Daryanto, 2017:6).

Menurut Daryanto, ada beberapa langkah-langkah penggunaan media gambar dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya:

1. Dalam membuka pelajaran, guru terlebih dahulu membacakan teks-teks atau pesan yang terdapat dalam media gambar secara keseluruhan.

2. Peserta didik membaca teks-teks yang terdapat dalam media gambar melalui bimbingan guru.

3. Peserta didik mengamati gambar yang terdapat didalamnya kemudian guru menerangkan materi pembelajaran dengan mengupas satu demi satu materi yang dikemas dalam media.

4. Untuk mempraktekkan apa yang terdapat dalam media gambar, guru memilih salah satu peserta didik.

5. Sambil mengingat isi materi yang disampaikan, siswa mempraktekkan gerakan-gerakan yang terdapat di dalam media gambar.

6. Menyimpulkan isi materi yang terdapat di dalam media gambar dilakukan oleh guru dan siswa.

7. Sesuai dengan materi yang disampaikan, guru mengadakan evaluasi kepada peserta didik (Daryanto, 2017:118).

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas dan menggunakan media gambar dengan baik, sebuah media pembelajaran dapat memberikan makna yang ada pada gambar tersebut. Piaget mengemukakan bahwa sejak lahir sampai usia dua tahun, kemampuan berpikir anak baru mencapai tahap sensorimotorik, mengenai potensi perkembangan anak.

Pada tahap ini, anak berinteraksi dengan lingkungan melalui alat indera dan mempelajari segala sesuatu yang ada disekitarnya melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sentuhan. Selain itu, kemampuan berpikir anak berada pada tahap praoperasi konkrit dari usia 2 sampai 7 tahun. Proses berpikir anak melalui pengalaman langsung dari lingkungan terjadi pada tahap ini. Anak-anak menunjukkan aktivitas dan keingintahuan mereka dengan baik jika mengalaminya secara langsung. Segala sesuatu yang dipahami anak dimulai dengan hal yang konkret.

Mengikuti perkembangan kognitif Piaget, anak-anak di atas usia 11 tahun disebut tahap operasional formal. Di mana anak mulai berpikir abstrak, berpikir logis, menganalisis, menarik kesimpulan, dan memecahkan masalah. Pada tahap ini, anak dapat memahami nilai-nilai, cinta, bukti logis, dll (Syamsu Yusuf, 2012:6).

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen adalah memprediksi bahwa

penelitian akan terjadi antara variabel-variabel tertentu dengan mencoba memanipulasi/ mengontrol variabel-variabel tersebut/ hubungan di antara mereka untuk membangun

hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara satu atau lebih variabel dan untuk tujuan menjelaskan. Metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari pengaruh perlakuan (perlakuan tertentu) disebut dengan metode penelitian eksperimen. Dengan perencanaan perlakuan, pengamatan awal, pelaksanaan perlakuan, dan pengamatan akhir merupakan dimulainya proses penelitian. Untuk menilai kecerdasan kognitif anak menggunakan alat *check list* (✓).

Metode studi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali disebut dengan penelitian eksperimen. Sementara itu, desain penelitian yang digunakan adalah dengan merancang penelitian model pra eksperimen *pretest-posttest control group design*, yang mana penggunaan eksperimen yang dilakukan dalam dua kelompok dengan menggunakan kelas pembanding.

Berikut ini model desainnya sebagai berikut:

Tabel. 1

*Pretest-Posttest Control Group Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
X <sub>1</sub>	X	X <sub>2</sub>
X <sub>3</sub>	-	X <sub>4</sub>

Keterangan:

- X<sub>1</sub> : Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (nilai *pretest*).
- X : Perlakuan.
- X<sub>2</sub> : Kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan (nilai *posttest*).
- X<sub>3</sub> : Kelas kontrol tanpa perlakuan (nilai *pretest*).
- X<sub>4</sub> : Kelas kontrol tanpa perlakuan (nilai *posttest*).

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SDN 008 Kualu sementara waktu pelaksanaannya dilakukan Bulan Juni 2024.

## 3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak SDN 008 Kualu dan objek penelitiannya adalah pengaruh media gambar berbasis nilai-nilai Islami terhadap kecerdasan kognitif anak.

## 4. Populasi dan Sampel Penelitian

Data yang berarti bagi seorang peneliti dalam rentang dan waktu tertentu disebut dengan populasi. Dalam penelitian ini, sumber data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan ditarik kesimpulan ditentukan oleh subjek. Populasi atau subjek yang dipilih dan diidentifikasi sebagai sumber data atau informasi dari suatu survei disebut dengan

sampel. Menggunakan teknik *Purposive Sampling* dalam pengambilan sampel yang artinya dengan pertimbangan tertentu dalam teknik pengambilan sampel.

Populasi dalam penelitian ini adalah 20 anak SDN 008 Kuau, sementara itu sampelnya yaitu anak kelas II yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok (1) dengan 10 anak sebagai kelas kontrol dan Kelompok (2) dengan 10 anak sebagai kelas eksperimen.

### 5. Data dan Instrumen

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari responden merupakan data yang digunakan dalam survei ini. Lembar Kerja Siswa merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini.

### 6. Teknik Pengumpulan Data

a. a. Tes  
Peneliti melakukan beberapa uji coba pada kemampuan berpikir anak dalam tes ini.

a. b. Observasi  
Untuk mengumpulkan data kecerdasan kognitif anak sebelum dan sesudah perlakuan dengan media gambar, penelitian ini menggunakan observasi.

a. c. Dokumentasi  
Teknik pengumpulan data dengan cara merekam dan membuat gambar dan catatan tentang objek yang diteliti disebut dengan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data

tentang kegiatan pembelajaran dengan foto melalui dokumentasi.

### 7. Teknik Analisis Data

Metode analisis data menggunakan analisis *uji-t*. Melihat apakah kecerdasan kognitif anak sebelum dan sesudah perlakuan dipengaruhi atau tidak oleh media gambar berbasis nilai-nilai Islami. Proses analisis data ini menggunakan rumus *uji-t* yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan *mean*, sebagai berikut:

Keterangan :

= kelas control (nilai rata-rata)

= kelas eksperimen (nilai rata-rata)

= kelas control (varian sampel)

= kelas eksperimen (varian sampel)

= kelas control (jumlah responden)

= kelas eksperimen (jumlah responden)

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui seberapa besar dampak media gambar berdasarkan nilai-nilai Islami terhadap kecerdasan kognitif anak di SDN 008 Kualu.

G =

G =

G =

G = 88.78 %

Keterangan:

G = nilai *pretest* dan *posttest* (selisih)

*Posttest* = Nilai setelah dilakukan perlakuan  
*Pretest* = Nilai sebelum perlakuan  
 100 % = Angka tetap

Berdasarkan rumus, peneliti menemukan bahwa pengaruh media gambar berbasis nilai Islam terhadap kecerdasan kognitif anak SDN 008 Kualu adalah 88.78%. Perolehan skor gain ternormalisasi terbagi ke dalam 3 kategori, yaitu:

Tabel.2  
 Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	kognitif yang rendah. Peneliti telah
Gain Ternormalisasi	Kriteria Penilaian
G < 30	membuktikan dengan mengamati anak secara
30 % < G < 70 %	Rendah
G > 70 %	Sedang
	Tinggi

Hasil penggunaan rumus G di atas, dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 88.78% yaitu berada pada kategori tinggi 88.78% > 70%.

Media gambar memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan secara luas, mudah dimengerti, menyenangkan, senang dicari dalam pengadaan atau pembuatannya, serta bisa memberikan kejelasan yang lebih banyak dibandingkan dengan media verbal. Gambar dan foto dalam media dapat mengungkapkan detail apa adanya dalam bentuk gambar, sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan mudah dari pada metode verbal. Selain itu, media gambar bisa memecahkan masalah pada media lisan: keterbatasan memori saat berbicara atau menjelaskan sesuatu.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil pemaparan di atas, hasil *pre-test* kecerdasan kognitif anak di SDN 008 Kualu menunjukkan bahwa mereka mencapai skor keseluruhan 76, rata-rata 27.14% di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-ratanya adalah 26.78% yaitu 75. Menurut kriteria individu, tidak ada anak yang memenuhi kriteria sangat baik, baik, sedang, atau 0% baik di kelas eksperimen atau kelas kontrol.

Berdasarkan data di atas, ini berarti anak yang diujicobakan masih memiliki kecerdasan kognitif yang rendah. Peneliti telah mengamati anak secara langsung selama proses pembelajaran, dan anak-anak masih belum dapat secara fleksibel

memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru sesuai dengan ayat-ayat Al-Qur'an, mengenal berbagai perbedaan bentuk benda, mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, dan persegi, berfikir simbolik dalam menentukan bentuk benda yang sama, merepresentasikan berbagai bentuk dalam bentuk gambar, dan memasang benda sesuai dengan pasangannya.

Hal ini menunjukkan bahwa metode yang biasa digunakan guru untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak di SDN 008 Kualu mengharuskan anak menggunakan media gambar dalam pembelajaran. Ternyata guru masih menggunakan buku pelajaran yang kurang menarik perhatian anak. Anak-anak kurang antusias dalam belajar dan anak-

anak tidak bisa belajar dengan serius karena kemampuan kognitif mereka yang buruk disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak menarik. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada *pre-test*, kecerdasan kognitif anak harus ditingkatkan melalui perlakuan menggunakan media gambar sesuai nilai-nilai Islam. Setelah *treatment*, anak menunjukkan semangat saat melakukan aktivitas di LKS. Beberapa anak dapat memakai sesuatu tanpa bantuan guru. Guru membimbing anak hanya pada awal kegiatan. Setelah anak menggunakan media gambar, kecerdasan kognitif anak dinilai.

Berikut paparan datanya setelah dilakukan *posttest* diperoleh jumlah nilai 151 dengan nilai rata-rata 53.92% pada kelas control dan kelas eksperimen 257 dengan rata-rata 91.78%. Peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen sangat terlihat pada saat *pretest*, rata-ratanya adalah 26.78% dan meningkat pada saat *posttest* menjadi 91.78% setelah menggunakan media gambar berbasis nilai-nilai Islami. Ini terlihat bahwa pada kelas control peningkatan tidak terlalu tinggi sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang cukup tinggi. Pada kelas control tidak terlalu tinggi karena hanya melakukan kegiatan seperti biasa tanpa memberikan perlakuan. Jika dilihat secara perorangan sesudah *treatment* pada kelas eksperimen maka berada pada kriteria Sangat Baik sebanyak 10 orang atau 100% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria Baik, Sedang, dan Kurang.

Berdasarkan *post-test* oleh peneliti, proses pembelajaran memungkinkan anak secara fleksibel memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru sesuai dengan ayat-ayat Al-Qur'an, mengenal berbagai perbedaan bentuk benda, mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, dan persegi, berfikir simbolik dalam menentukan bentuk benda yang sama, merepresentasikan berbagai bentuk dalam bentuk gambar, dan memasang benda sesuai dengan pasangannya.

Tabel. 3

Rekapitulasi kecerdasan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan media gambar berbasis nilai-nilai Islami di SDN 008 Kualu pada kelas eksperimen

No	Kategori	Rentan Skor	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	76 - 100	0	0	1	100
2	Baik	56 - 75	0	0	0	0
3	Sedang	41 - 55	0	0	0	0
4	Kurang	< 40	10	100	0	0
5	Jumlah		10	100	10	100

Sumber: Rekapitulasi kecerdasan kognitif siswa

Tabel. 4

Rekapitulasi kecerdasan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan tanpa media gambar berbasis nilai-nilai Islami di SDN 008 Kualu pada kelas kontrol

No	Kategori	Rentan Skor	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	76 - 100	0	0	0	0
2	Baik	56 - 75	0	0	3	30
3	Sedang	41 - 55	0	0	7	70
4	Kurang	< 40	10	100	0	0
5	Jumlah		10	100	10	100

Sumber: Rekapitulasi kecerdasan kognitif siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 008 Kualu, data perbandingan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan *uji-t*,  $t_{hitung} = 46,819$ , dan *Sig. (2-tailed)*. Karena *Sig. (2-tailed)* =  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan setelah penggunaan media gambar berbasis nilai-nilai Islami dalam pembelajaran. Artinya  $H_0$

ditolak dan  $H_a$  diterima, yang mana penelitian ini terdapat pengaruh media gambar berbasis nilai-nilai Islami sebelum dan sesudah terhadap kecerdasan kognitif anak yang berada pada kelas eksperimen. Pengaruh media gambar nilai-nilai Islami anak SDN 008 Kualu Kelas II terhadap kecerdasan kognitif adalah 88.78%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, Iis. 2017. *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1.
- Arif S, Sadiman. Dkk. 2019. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bungin, Burhan. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikatif, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Desmita. 2018. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herbyanto, Nur. Dkk. 2019. *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Indriana, Dina. 2018. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kasmadi, Nia Siti Sunariah. 2017. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Kunadi, Cecep. Dkk. 2017. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Nurgiyantoro, Burhan. Dkk. 2017. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pito, Abdul Haris. 2018. *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an*. Vol. VI No. 2.
- Rusman. 2018. *Metode-metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. Dkk. 2017. *Metode Pengembangan Kognitif*. Cetakan Kedua. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumantri, Mulyani. Dkk. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supriyatti. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa melalui Media Gambar Anak Kelompok B 1 di TK TKK (Tunar Kartini Moyu dan Sleman Yogyakarta)*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 5 No. 2.
- Syah, Muhibbin. 2019. *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. Jaka