

Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Penerapan Media Puzzle di Kelompok A TK Jabal Rahmah Palu

Increasing Children's Learning Interest Through Application of Puzzle Media at Group A Jabal Rahma Kindergarten Palu

Marlina Anggreyni^{1*}, Abdul Munir², Fitiani Ayuningtias³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu

(*)Email Korespondensi: marlinamarlina817@gmail.com

Abstrak

Dari rumusan masalah penelitian ini dapat diketahui apakah melalui penerapan media puzzle dapat meningkatkan minat belajara anak di Kelompok A TK Jabal Rahma Palu? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui media puzzle di Kelompok A TK Jabal Rahma Palu. Subjek penelitian adalah anak kelompok A yang berjumlah 12 orang anak terdiri atas 5 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini menggunakan desain Kemmis dan Mc. Taggart yang dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan di kelas dan setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan cara observasi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan penelitan yang telah dilaksanakan Pada hasil penelitian sebelum tindakan diketahui dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian pada aspek senang, 0% BSB, 8,33% BSH, 33,33% MB dan 58,34% BB. Pada aspek semangat, 0% BSB, 0% BSH, 50,00% MB dan 50,00% BB. Pada aspek keaktifan, 8,33% BSB baik, 0% BSH, 41,67% MB dan 50,00% BB. Pada tindakan siklus I pertemuan pertama diketahui pada aspek senang, 0% BSB, 0% BSH, 66,67% MB dan 33,33% BB. Pada aspek semangat, 0% BSB, 25,00% BSH, 66,67% MB dan 8,33% BB. Pada aspek keaktifan, 0% BSB, 0% BSH, 75,00% MB dan 25,00% BB. Kemudian pada pertemuan kedua diketahui pada aspek senang, 0% BSB, 8,33% BSH, 91,67% MB dan 0% BB. Pada aspek semangat, 0% BSB, 41,67% BSH, 58,33% MB dan 0% BB. Pada aspek keaktifan, 0% BSB, 8,33% BSH, 75,00% MB dan 16,67% BB. Pada tindakan siklus II pertemuan pertama diketahui pada aspek senang, 0% BSB, 41,67% BSH, 58,33% MB dan 0% BB. Pada aspek semangat, 0% BSB, 50,00% BSH, 50,00% MB dan 0% BB. Pada aspek keaktifan, 0% BSB, 41,67%) BSH, 58,33% MB dan 0% BB. Kemudian pada pertemuan kedua diketahui pada aspek senang, 0% BSB, 75,00% BSH, 25,00% MB dan 0% BB. Pada aspek semangat, 0% BSB, 100% BSH, 0% MB dan 0% BB. Pada aspek keaktifan, 0% BSB, 75,00% BSH, 25,00% MB dan 0% BB. Dari hasil pengamatan pra tindakan kemudian siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan minat belajar anak dengan presentase klasikal 75%. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II berhasil dan tidak perlu lagi lanjut ke siklus berikutnya.

Kata Kunci: Minat Belajar Anak; Penerapan Media Puzzle

Abstract

The problem statement of this research is can the use of puzzle media increase children learning interest at groupA Jabal Rahma Kindergarten Palu? The purpose of this researchis to increase children learning interest through puzzle media at group A of Jabal Rahma kindergarten Palu. The subjects of this research are group A consisting of twelw children, five boys and seven girls. This research used desing of Kemmis and TC Maggart done in circles. Every circles used two meeting times in the class and every circles consisting of four steps namely, planning, action,observation and reflection.data werw collected through observation and documentation analyzed descriptively, qualitatively and quantitatively.this is a class action research.based on the research that had been carried out, research finding before action done, from twelve children as subjects of research in the happy aspect, 8,33% belong to BSH category, 33,33% belong to MB category, and 58,34% belong to BB category. In the aspect of enthusiasm, 50,00% belong to MB category and 50,00% belong to MB category. In the aspect of activation, 8,33%belong to BSH category, 41,67% belong to MB category, and 50,00% belong to BB category. In the first meeting of circles I, it was know that in the happy aspect 66,67% belong to MB category, and 33,33% belong to BB category.in the aspect of enthusiasm, 52,00% belong to BSH category, 66,67%belong to MB category, and 8,33%belong to BB category. In the aspect of activation, 75, 00% belong to MB category, 25,00% belong to BB category. Then, in the second meeting of circles I, it is known that in the happy aspect, 8,33% belong to BSH category, 91,67% belong to MB category. In the aspect of enthusiasm, 41,67 % belong to BSH category, 58,33% belong to BB category. In the aspect activation 8,33% belong to BSH category, 75,00% belong to MB category, and 16,67% belong to BB category. In the first meeting of circles action II, it is known that in the happy aspect 41,67% belong to BSH category, 58,33% belong to MB category. In the aspect of enthusiasm, 50,00% BSH category, 50,00% belong to MB category. In the aspect of activation 41,67% belong to BSH category, 58,33% belong to MB category. Then in the second meeting of circles II it is known that in the aspect of happy, 75,00% belong to BSH category, 25,00% belong to MB category. In the aspect of enthusiasm 100% belong to BSH category. In the aspect of activation, 75,00% belong to BSH category, 25% belong to MB category.

Keywords: Children Learning Interest; Application Of Puzzle M

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui jalur pendidikan. Kegiatan belajar mengajar dan metode pengajaran merupakan hal yang harus diperhatikan di dalam penyelenggaraan pendidikan di setiap instansi pendidikan khususnya pembelajaran prasekolah yang salah satunya adalah pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK).

Penanganan anak usia dini khususnya dibidang pendidikan dan Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti gairah, kemauan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan, meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Artinya, minat belajar itu mempunyai ketergantungan pada faktor internal seseorang (anak didik), seperti perhatian, ketertarikan, kemauan, dan kebutuhan terhadap belajar.

Realita di TK Jabal Rahmah Palu menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle belum dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran sehingga minat belajar anak masih kurang maksimal pembelajaran di TK kurang menarik minat anak. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar anak tersebut yang peneliti temukan pada saat melaksanakan pembelajaran di TK antara lain yaitu kurangnya media pembelajaran. Pemilihan media yang kurang diminati anak mengakibatkan anak mudah bosan sehingga perhatian dan minat belajar anak anak menjadi berkurang. Selain itu, peneliti juga melihat ada anak yang sangat lambat menerima penjelasan guru sehingga minat anak tersebut menjadi rendah.

Alasan peneliti menggunakan media puzzle adalah kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif

dengan melibatkan keaktifan peserta didik, peserta didik belajar sambil bermain, menjalin komunikasi yang baik antar team, membuat peserta didik sabar dan kerjasama yang baik dalam merangkai potongan-potongan puzzle agar menjadi puzzle yang utuh, peserta didik akan penasaran sehingga tertarik untuk menyusun potongan-potongan puzzle menjadi utuh.

Upaya yang dapat dilakukan dengan penelitian tindakan kelas yaitu untuk memperbaiki proses pembelajaran, dalam rangka meningkatkan minat belajar anak didik adalah menggunakan media puzzle. Pembelajaran dengan media puzzle diharapkan mampu menstimulus minat belajar anak serta dapat meningkatkan pengetahuan bagi anak. Anak dapat berinteraksi sosial dan berbahasa dengan baik, selain itu anak juga dapat merangkai dan menyusun puzzle.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Penggunaan Media Puzzle di Kelompok A TK Jabal Rahmah Palu”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini berangkat dari permasalahan di kelompok A TK Jabal Rahma Palu dimana minat anak belum berkembang secara optimal. Dengan demikian diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar anak yaitu melalui media puzzle.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar pada kelompok A TK Jabal Rahma Palu. Definisi Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto dalam Suyadi, (2010) adalah “pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”. Penelitian tindakan kelas yang dimaksud adalah tindakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran

dimana tindakan tersebut dianggap sebagai cara yang tepat.

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam bentuk siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Banyaknya siklus yang diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Jabal Rahma Palu yang beralamat di Jl. Jabal Rahma Kelurahan Talise Kecamatan Mantikulore Kota Palu dengan layanan TK yaitu kelompok A dan kelompok B. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok A pada semester I tahun pelajaran 2020/2021. Alasan yang menjadi pertimbangan dalam melakukan penelitian ini adalah kurangnya minat belajar anak, sehingga peneliti menggunakan media puzzle agar minat belajar anak meningkat.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik di TK Jabal Rahma Palu yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sementara objek penelitian adalah meningkatkan minat belajar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui penggunaan media puzzle di kelompok A TK Jabal Rahma Palu. Penelitian ini dilakukan dengan tahap-tahapan yaitu pra tindakan, siklus I dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2 X 35 menit). Data hasil belajar anak diperoleh dari hasil tes yang akan dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

Observasi dititik beratkan pada tiga kriteria, yaitu senang, semangat, dan keaktifan anak. Hasil observasi

yang didapat pada kegiatan belajar dan bermain di TK Jabal Rahma Palu adalah sebagai berikut: 1) Minat anak dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas kurang, hal ini disebabkan mayoritas kegiatan pembelajaran diisi dengan kegiatan menggambar dan mewarnai sehingga kadang-kadang anak merasa jenuh. 2) Anak lebih cepat bosan terhadap media belajar dan bermain yang sudah sering mereka gunakan. 3) Anak belum pernah menggunakan puzzle dalam pembelajaran, selama ini mereka bermain dan belajar dengan menggunakan balok.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengambilan skor terhadap minat belajar anak melalui media puzzle dengan menggunakan teknik observasi. Pelaksanaan Pra tindakan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar anak melalui media puzzle sebelum dilakukannya tindakan. Peneliti sebagai pelaksana pembelajaran melakukan Pra tindakan sebelum Siklus I yaitu pada hari Senin tanggal 01 Februari 2021. Pelaksanaan Pra tindakan ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi yang berupa lembar observasi aktivitas anak, catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Hasil dari minat belajar anak pada awal Pra tindakan ini menunjukkan bahwa minat belajar anak melalui media puzzle pada anak Kelompok A TK Jabal Rahma Palu perlu ditingkatkan. Peningkatan minat belajar anak yaitu dengan media puzzle sederhana. Kegiatan bermain puzzle dikemas dengan pembagian kelompok yang selalu diawasi dan didampingi oleh observer.

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian pra tindakan di atas diketahui dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian dari ketiga aspek yang diamati yaitu pada aspek senang, tidak ada anak yang masuk kategori

berkembang sangat baik, 1 anak (8,33%) yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, 4 anak (33,33%) yang masuk kategori mulai berkembang dan 7 anak (58,34%) yang masuk kategori belum berkembang. Kemudian pada peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek semangat, tidak ada anak yang masuk kategori berkembang sangat baik, juga tidak ada anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, 6 anak (50,00%) yang masuk kategori mulai berkembang dan 6 anak (50,00%) yang masuk kategori belum berkembang. Peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek keaktifan, terdapat 1 anak (8,33%) yang masuk kategori berkembang sangat baik, tidak ada anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, 5 anak (41,67%) yang masuk kategori mulai berkembang dan 6 anak (50,00%) yang masuk kategori belum berkembang. Dari hasil pra tindakan ini, dapat terlihat hanya sedikit anak yang memiliki minat belajar, karena masih banyak anak yang kurang senang, semangat dan aktif dalam melakukan pembelajaran melalui media puzzle, karena media puzzle yang digunakan masih baru dalam pembelajaran. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel hasil observasi aktivitas Anak pra tindakan yang terdapat pada lampiran. Sehingga dari permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar anak melalui media puzzle.

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu tanggal 03 Februari 2021 dan siklus I pertemuan kedua pada hari Senin tanggal 08 Februari 2021. Dalam penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar yang didampingi oleh rekan guru yang bertindak sebagai pengamat.

Hasil Pengamatan Pra Tindakan

Berdasarkan hasil pra tindakan, setelah dirata-ratakan hasil dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian hasil dari ketiga aspek yang diamati yaitu pada aspek senang, tidak ada anak yang masuk kategori berkembang sangat baik, 1 anak (8,33%) yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, 4 anak (33,33%) yang masuk kategori mulai berkembang dan 7 anak (58,34%) yang masuk kategori belum berkembang. Kemudian pada peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek semangat, tidak ada anak yang masuk kategori berkembang sangat baik, juga tidak ada anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, 6 anak (50,00%) yang masuk kategori mulai berkembang dan 6 anak (50,00%) yang masuk kategori belum berkembang. Peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek keaktifan, terdapat 1 anak (8,33%) yang masuk kategori berkembang sangat baik, tidak ada anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, 5 anak (41,67%) yang masuk kategori mulai berkembang dan 6 anak (50,00%) yang masuk kategori belum berkembang.

Hasil pra tindakan ini, dapat terlihat hanya sedikit anak yang dapat meningkatkan minat belajar, karena sebagian besar anak belum mampu untuk memahami kegiatan pembelajaran. Sehingga dari permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar anak melalui penerapan media puzzle. Hal itu disebabkan karena anak belum terbiasa dengan melakukan kegiatan yang berhubungan pembelajaran dalam meningkatkan minat anak melalui penerapan media puzzle.

Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan siklus I pertemuan pertama, setelah dijumlahkan hasil dari 12

anak yang menjadi subjek penelitian hasil dari ketiga aspek yang diamati yaitu pada aspek senang, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, juga tidak ada anak yang masuk kategori BSH, 8 anak (66,67%) yang masuk kategori MB dan 4 anak (33,33%) yang masuk kategori BB. Kemudian peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek semangat, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 3 anak (25,00%) yang masuk kategori BSH, 8 anak (66,67%) yang masuk kategori MB dan 1 anak (8,33%) yang masuk kategori BB. Peningkatan minat belajar anak yang diamati berikut ini yaitu pada aspek keaktifan, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, juga tidak ada anak yang masuk kategori BSH, 9 anak (75,00%) yang masuk kategori MB dan 3 anak (25,00%) yang masuk kategori BB.

Selanjutnya hasil pengamatan tindakan siklus I pertemuan kedua, setelah dijumlahkan hasil dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian hasil dari ketiga aspek yang diamati yaitu pada aspek senang, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 1 anak (8,33%) yang masuk kategori BSH, 11 anak (91,67%) yang masuk kategori MB dan tidak ada anak yang masuk kategori BB. Kemudian peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek semangat, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 5 anak (41,67%) yang masuk kategori BSH, 7 anak (58,33%) yang masuk kategori MB dan tidak ada anak yang masuk kategori BB. Peningkatan minat belajar anak yang diamati berikut ini yaitu pada aspek keaktifan, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 1 anak (8,33%) yang masuk kategori BSH, 9 anak (75,00%) yang masuk kategori MB dan 2 anak (16,67%) yang masuk kategori BB.

Dengan melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari tiga aspek pengamatan meningkatkan minat belajar anak melalui media puzzle yaitu se-

panjang, semangat, dan aktif belum mencapai persentase keberhasilan tindakan dengan kategori berkembang sesuai harapan. Melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I, ada peningkatan minat belajar anak melalui penerapan media puzzle dibandingkan dengan hasil pengamatan pra tindakan. Meskipun ada peningkatan minat belajar anak masih jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh belum mencapai persentase keberhasilan secara maksimal.

Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua

Berdasarkan hasil pengamatan minat belajar anak pada tindakan siklus II pertemuan pertama, setelah dijumlahkan hasil dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian hasil dari ketiga aspek yang diamati yaitu pada aspek senang, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 5 anak (41,67%) yang masuk kategori BSH, 7 anak (58,33%) yang masuk kategori MB dan tidak ada anak yang masuk kategori BB atau belum menunjukkan minat belajar. Peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek semangat, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 6 anak (50,00%) yang masuk kategori BSH, 6 anak (50,00%) yang masuk kategori MB dan tidak ada anak yang masuk kategori BB. Pengamatan yang terakhir pada peningkatan minat belajar anak yang diamati yaitu pada aspek keaktifan, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 5 anak (41,67%) yang masuk kategori BSH, 7 anak (58,33%) yang masuk kategori MB dan tidak ada anak yang masuk kategori BB.

Selanjutnya hasil pengamatan minat belajar anak pada tindakan siklus II pertemuan kedua, setelah dijumlahkan hasil dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian hasil dari ketiga aspek yang diamati yaitu pada aspek senang, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 9 anak (75,00%) yang masuk kategori BSH, 3 anak (25,00%) yang masuk kategori MB dan tidak ada anak

yang masuk kategori BB. Peningkatan minat belajar anak yang diamati pada aspek semangat, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 12 anak (100%) yang masuk kategori BSH, tidak ada anak yang masuk kategori MB dan tidak ada anak yang masuk kategori BB. Pengamatan yang terakhir pada perkembangan minat belajar anak yang diamati yaitu pada aspek keaktifan, tidak ada anak yang masuk kategori BSB, 9 anak (75,00%) yang masuk kategori BSH, 3 anak (25,00%) yang masuk kategori MB dan tidak ada anak yang masuk kategori BB.

Dengan melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan dalam meningkatkan minat belajar anak yaitu senang, semangat dan aktif sudah mencapai persentase keberhasilan tindakan dengan kategori BSB dengan persentase keberhasilan 75%. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

Dari hasil pengamatan pra tindakan dan tindakan siklus I yang dilakukan pada aktivitas anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang harus ditingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan baik. Sedangkan dari hasil pengamatan tindakan siklus II yang dilakukan pada aktivitas anak semua aspek yang diamati telah masuk dalam kategori BSB. Di samping perbaikan yang dilakukan peneliti, hambatan yang menyebabkan meningkatnya minat belajar anak melalui penerapan media puzzle adalah karena anak-anak sudah merasa tidak terbebani dalam melakukan kegiatan belajar, anak juga merasa senang, semangat dan aktif dalam pembelajaran berlangsung karena dalam kegiatan tersebut anak dapat bermain sambil belajar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak melalui penerapan media puzzle di kelompok A di TK Jabal Rahma Palu.

KESIMPULAN

Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar anak di TK Jabal Rahma Palu. Dari hasil pengamatan pra tindakan dan tindakan siklus I yang dilakukan pada aktivitas anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang harus ditingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan baik. Sedangkan dari hasil pengamatan tindakan siklus II yang dilakukan pada aktivitas anak semua aspek yang diamati telah masuk dalam kategori BSB dengan pencapaian persentase klasikal 75%.

SARAN

Diharapkan kepada guru agar lebih sering menggunakan media puzzle sebagai media pembelajaran sehingga anak lebih senang, semangat dan aktif dalam belajar agar minat belajar anak meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsari. 2014. Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar di Kelompok B TK Karya Thayyibah Mangu. Sikripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tadulako.
- Arshad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. Perkembangan Anak: Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Malino, Jupri. 2012. Faktor-faktor Mempengaruhi Minat. Tersedia di <http://juprialino.blogspot.com/2012/01/faktor-faktor-mempengaruhi-minat.html>. Diakses tanggal 18 November 2020.
- Raisatun Nisak. 2011. Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengaja. Yogyakarta: Diva Press.
- Sari. 2014. Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Boneka Tangan pada anak kelompok B Di

TK ABA Dukuh Gedongkiwo. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta.

Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Suciaty Al-Azizy. 2010. Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya. Yogyakarta: Diva Press.

Tri Wahyudi. 2006. Minat dan Motivasi siswa kelas 1 SMA Muhammadiyah2 Cepu Kabupaten Blora Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bolavoli Tahun 2006 (Skripsi). Semarang: PJKR. FIK. UNNES.

Wahyuni, Yolanita. 2010. Pemanfaatan Media Puzzle metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. Jurnal Pendidikan (Online). Diakses pada tanggal 18 November 2020.