

# Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Kartu Gambar pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini di IAIS Sambas

*by Saripah Saripah*

---

**Submission date:** 08-Oct-2024 04:05PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2478925058

**File name:** jurnal\_saripah\_oktober.docx (483.05K)

**Word count:** 2572

**Character count:** 17769

# 10 Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Kartu Gambar pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini di IAIS Sambas

Saripah<sup>1</sup>, Siti Misra Susanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Buton

Alamat: Jl. Raya Sejangkung, Kawasan Pendidikan No.126, Sebayan, Kec. Sambas, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat 79460  
email: [saripahphe1616@gmail.com](mailto:saripahphe1616@gmail.com)

**Abstract:** *Storytelling is one of the habits of ancient people in conveying a message or telling an activity that has happened. A person's storytelling skills are closely related to the speaking skills that the person has. There are two important elements that must be mastered by students in storytelling, namely linguistics and the elements of what is told. Accuracy of speech, grammar, vocabulary, fluency and smoothness, illustrate that students have good speaking skills. Departing from the phenomena in the field, researchers see that students' storytelling skills are still lacking. This study aims to explore the improvement of storytelling skills in students of early childhood education study programs using picture cards. The method used is a quantitative approach with a descriptive type of research. The results show a significant increase in storytelling skills using picture cards.*

**Keyword:** *Storytelling Skills, Picture Cards, Early Childhood Education, IAIS Sambas*

**Abstrak:** Bercerita merupakan salah satu kebiasaan orang-orang terdahulu dalam menyampaikan sebuah pesan atau menceritakan sebuah kegiatan yang sudah terjadi. Keterampilan bercerita seseorang sangat berkaitan erat dengan kemampuan berbicara yang orang tersebut miliki. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tatabahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. Berangkat dari fenomena yang ada dilapangan ini peneliti melihat masih kurangnya keterampilan mahasiswa dalam bercerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peningkatan keterampilan bercerita pada mahasiswa program studi pendidikan anak usia dini menggunakan kartu gambar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan bercerita dengan menggunakan kartu gambar.

**Kata Kunci:** Keterampilan Bercerita, Kartu Gambar, Pendidikan Anak Usia Dini, IAIS Sambas

## 1. LATAR BELAKANG

Keterampilan bercerita membantu mahasiswa untuk berkomunikasi dengan lebih efektif. Mereka belajar cara menyampaikan ide dan informasi dengan jelas dan menarik, yang penting dalam berbagai konteks akademis dan profesional. Bercerita mendorong kreativitas. Mahasiswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang unik, yang dapat meningkatkan inovasi dalam pekerjaan mereka di masa depan. Melalui bercerita, mahasiswa dapat memahami perspektif orang lain. Ini penting untuk membangun empati, terutama dalam bidang pendidikan dan layanan sosial.

<sup>13</sup> Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Yeti Mulyati, 2009). Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu

pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan bercerita berkontribusi pada kemampuan presentasi. Mahasiswa yang terampil dalam bercerita lebih percaya diri saat berbicara di depan umum, baik di kelas maupun dalam konteks profesional. Bercerita melibatkan pemikiran kritis dan analitis. Mahasiswa belajar untuk merangkai informasi dan membangun narasi yang logis, yang merupakan keterampilan berharga dalam penelitian dan pengambilan keputusan.

Cerita yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam belajar. Mereka lebih mungkin terlibat dengan materi pelajaran jika disajikan dengan cara yang naratif dan menarik. Di banyak bidang, keterampilan bercerita menjadi aset penting. Baik dalam pendidikan, pemasaran, maupun manajemen, kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dapat memberikan keunggulan kompetitif. Keterampilan bercerita membantu mahasiswa membangun hubungan yang lebih baik dengan teman sebaya, dosen, dan masyarakat. Cerita yang baik dapat menciptakan ikatan emosional dan memperkuat jaringan sosial. Dengan demikian, peningkatan keterampilan bercerita tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan pribadi mahasiswa, tetapi juga mendukung kesiapan mereka untuk memasuki dunia profesional.

Peningkatan keterampilan bercerita melalui kartu bergambar merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran, terutama di kalangan mahasiswa. Peningkatan keterampilan bercerita melalui kartu bergambar merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran, terutama di kalangan mahasiswa. Kartu bergambar memberikan representasi visual yang membantu mahasiswa mengorganisir pikiran dan ide-ide mereka, membuat cerita lebih mudah dipahami dan diingat.

Penggunaan gambar dapat memicu imajinasi mahasiswa, mendorong mereka untuk menciptakan narasi yang lebih kaya dan menarik. Kartu bergambar dapat membantu mahasiswa dalam membangun struktur cerita yang jelas, mulai dari pengenalan, konflik, hingga penyelesaian. Kegiatan bercerita dengan kartu bergambar sering kali melibatkan kerja sama kelompok, yang dapat memperkuat keterampilan sosial dan kolaboratif mahasiswa. Metode ini mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Kartu bergambar memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik langsung dari teman dan dosen, yang dapat mempercepat proses pembelajaran. Dengan menceritakan berbagai cerita dari perspektif yang berbeda, mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang berbagai sudut pandang.

Keterampilan bercerita yang dikembangkan melalui kartu bergambar dapat diterapkan dalam berbagai konteks, seperti presentasi, pengajaran, dan interaksi sosial. Melalui metode ini, mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan bercerita mereka secara signifikan, menjadikannya lebih efektif dalam komunikasi di masa depan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat mahasiswa praktek bercerita, peneliti menemukan kemampuan mahasiswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat saat mahasiswa diminta mempraktekkan materi yang telah didiskusikan tentang teknik-teknik bercerita, mahasiswa masih mengalami kesulitan untuk bercerita secara jelas dan lancar. Dari 6 orang mahasiswa semester 7 yang dapat menguasai cara bercerita yang sesuai teknik bercerita, jelas dan lancar hanya ada 1 orang. Hal tersebut dipengaruhi kurangnya kemampuan mahasiswa untuk bercerita dan tidak adanya media yang bisa membantu mahasiswa dalam bercerita. Media pembelajaran sangat membantu mahasiswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dihadapi oleh mahasiswa tersebut peneliti tertarik untuk lebih dalam mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan bercerita melalui kartu gambar pada mahasiswa program studi pendidikan anak usia dini di IAIS Sambas.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### a. Definisi Keterampilan keterampilan bercerita.

Menurut Madyawati, (2016) bahwa Kata-kata manusia itu menjadi bahasa apabila dua orang manusia atau lebih menertapkan seperangkat bunyi itu arti yang serupa, Sebagai alat komunikasi bahasa dibagi menjadi dua jenis yaitu bahasa verbal dan non verbal. Keterampilan bercerita, atau storytelling, merupakan kemampuan untuk menyampaikan narasi atau cerita dengan cara yang menarik dan efektif. Keterampilan ini tidak hanya penting dalam konteks hiburan, tetapi juga memiliki peran signifikan dalam pendidikan, komunikasi, dan pengembangan pribadi. Keterampilan bercerita melibatkan kemampuan untuk:

1. Menyusun dan menyampaikan cerita dengan struktur yang jelas (awal, tengah, akhir).
2. Menggunakan elemen naratif seperti karakter, setting, dan konflik.
3. Menerapkan teknik vokal dan non-verbal untuk meningkatkan daya tarik cerita.

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang

jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2001), ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar, (2) wawancara, (3) bercakap-cakap, (4) berpidato, (5) berdiskusi.

#### b. Manfaat Bercerita

Menurut Bachtiar S. Bachri (2005), mengatakan bahwa manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya. Selain itu manfaat bercerita juga bisa melatih daya serap atau daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi, mengembangkan daya imajinasi, menciptakan situasi yang mengembirakan, serta mengembangkan hubungan yang akrab dengan orang lain.

Bercerita memiliki berbagai manfaat yang signifikan, baik untuk individu maupun untuk interaksi sosial. Berikut adalah beberapa manfaat bercerita:

- 1) Meningkatkan Keterampilan Komunikasi: Bercerita membantu seseorang untuk mengasah kemampuan berbicara, mendengarkan, dan menyampaikan ide dengan jelas.
- 2) Membangun Empati: Melalui cerita, orang dapat memahami perspektif dan pengalaman orang lain, yang dapat meningkatkan rasa empati dan toleransi.
- 3) Menyampaikan Nilai dan Pelajaran: Cerita sering kali mengandung pesan moral atau pelajaran hidup yang dapat diambil dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Memperkuat Hubungan Sosial: Berbagi cerita dapat menciptakan ikatan antara orang-orang, memperkuat hubungan interpersonal, dan membangun komunitas.
- 5) Meningkatkan Kreativitas: Bercerita mendorong imajinasi dan kreativitas, baik bagi si pendengar maupun si pencerita.
- 6) Merangsang Pemikiran Kritis: Cerita yang kompleks dapat mendorong pendengar untuk berpikir kritis dan menganalisis situasi.
- 7) Mengurangi Stres: Bercerita, baik sebagai pencerita atau pendengar, dapat menjadi cara untuk melepaskan emosi dan mengurangi stres.
- 8) Meningkatkan Ingatan: Cerita yang menarik sering kali lebih mudah diingat, sehingga membantu dalam proses pembelajaran dan mengingat informasi.
- 9) Mendukung Pembelajaran: Dalam konteks pendidikan, bercerita adalah alat yang efektif untuk mentransfer pengetahuan dan informasi.

- 10) Memberikan Hiburan: Cerita dapat menjadi sumber hiburan yang menyenangkan dan menghibur, baik dalam konteks santai maupun formal.

#### c. Komponen Keterampilan Bercerita

Menurut Handayu (2001) dalam Mulyantini (2002), bercerita adalah salah satu bentuk atau cara yang dilakukan dalam upaya menjalin komunikasi dalam pendidikan anak. Dengan keterampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita dan ungkapan berbagai perasaan sesuai apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan berbagai pengalaman yang sudah diperoleh.

Keterampilan bercerita ini tidak bisa terpisahkan dengan berbicara, karena bercerita merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran berbicara. Pada dasarnya keterampilan bercerita dengan pembinaan kemampuan lisan. Keterampilan bercerita adalah salah satu jenis keterampilan yang penting untuk melatih komunikasi. Dengan keterampilan bercerita seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, mengungkapkan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan mengungkapkan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

Bentuk-bentuk keterampilan bercerita sama dengan keterampilan berbicara yaitu sebagai berikut: bercerita, bertanya jawab, berpidato dalam berbagai kesempatan, berkhutbah, berdiskusi, berdebat, wawancara, bercakap-cakap, bertegur sapa, berkampanye, meminta, mempromosikan, memperkenalkan membawakan acara, memimpin rapat pertemuan dan memberikan nasehat, memberikan saran, memberikan usul, menyampaikan permintaan maaf serta memberikan komentar.

#### d. Kartu Bergambar

Kartu bergambar adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk melancarkan berbicara atau bercerita Fadlillah (2012). Kartu bergambar merupakan media yang berisikan media gambar-gambar yang menarik. Kartu bergambar ini merupakan bagian media visual yang sederhana. Menurut Sujiono (2009). Kartu bergambar termasuk media visual pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual dan secara khusus gambar berwarna yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta.

Menurut Siswanto (2012) Penggunaan kartu bergambar adalah media yang paling umum dipakai karena anak lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika media dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tidak tergantung pada gambar dalam buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para anak menjadi senang belajar

Dalam bercerita menggunakan kartu bergambar dapat membantu meningkatkan kemampuan bercerita mahasiswa. Kartu bergambar dapat menjadi alat bantu dan media pembelajaran yang efektif untuk membuat cerita sederhana. Beberapa manfaat penggunaan kartu bergambar dalam bercerita adalah:

- a) Meningkatkan kemampuan bercerita
- b) Meningkatkan kemampuan membaca kalimat
- c) Meningkatkan kemampuan menyimak
- d) Mengembangkan kemampuan berbicara
- e) Mengembangkan kosa kata
- f) Membantu anak mengungkapkan ekspresi

Kartu bergambar ini biasanya mempunyai ukuran 8x12 cm, namun dapat disesuaikan dengan ukuran kelas. Kartu bergambar berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengarahkan pendengar pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Kelebihan media gambar menurut Sadiman (1996) Sifatnya konkrit dan lebih realistik dalam meluncurkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, memperjelas masalah bidang apa saja, harganya murah dan mudah didapat serta digunakan. Kelemahan menggunakan media kartu bergambar menurut Rahadi (2003) hanya menampilkan persepsi indra mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok anak, gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif, disajikan dalam ukuran kecil sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang fokus pada pemahaman makna, pengalaman, dan perspektif individu dalam konteks sosial. Ini melibatkan pengumpulan data non-numerik, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen, untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang fenomena yang diteliti. Metode ini menekankan

konteks dan interaksi sosial, serta mengutamakan pemahaman subjektif terhadap realitas yang dialami oleh partisipan. Biasanya, hasilnya disajikan dalam bentuk narasi atau deskripsi yang menggambarkan kompleksitas situasi yang diteliti. Menurut Lexy J. Moleong (2007) bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas pada mahasiswa program studi Pendidikan Anak Usia Dini di semester 7.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam bercerita. Pedoman yang dipakai peneliti dalam mengetahui adanya peningkatan keterampilan mahasiswa dalam bercerita sebagai berikut:

- 1) Ketepatan ucapan. Dalam bercerita mahasiswa atau pencerita harus bisa membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa apabila kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Kategori ketepatan ucapan yang cukup yaitu apabila bunyi-bunyi bahasa sudah cukup tepat.
- 2) Penempatan Tekanan dan Nada. Hal yang berkaitan dengan nada ini merupakan daya tarik tersendiri dalam bercerita. Kategori penempatan tekanan dan nada ini apabila tidak digunakan akan menimbulkan efek cerita yang datar sehingga menimbulkan kejemuhan dan keefektifan bercerita menjadi terganggu. Setelah mahasiswa sudah mengetahui pentingnya nada ini dalam bercerita sudah cukup optimal digunakan mahasiswa dalam bercerita.
- 3) Pilihan Kata. Pilihan kata yang digunakan saat bercerita sangat mempengaruhi sekali. Mahasiswa harus memilih kata-kata yang sesuai, tepat, jelas dan bervariasi. Hal ini bisa mendukung cerita yang disampaikan akan menarik dan dimengerti oleh pendengar.
- 4) Pemakaian Kalimat. Pencerita yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap isi cerita yang disampaikan.
- 5) Sikap yang wajar. Dalam hal ini pencerita sudah dapat memerankan peran yang diceritakan dengan baik, dan kategori sikap baik sekali apabila pencerita dengan baik dapat menjaga sikap yang wajar dalam bercerita.

- 6) Pandangan Mata. Pencerita dalam hal ini sudah sering memandang arah pendengar dan melemparkan pandangan pada semua pendengar sehingga pendengar merasa diperhatikan oleh pencerita.
- 7) Gerak-gerik dan Mimik yang tepat dapat memunjang keefektifan bercerita. Pencerita sudah sering menggunakan gerak-gerik dan mimik yang tepat dalam bercerita sehingga dapat menimbulkan kesan cerita yang menarik.
- 8) Volume Suara. Dalam hal ini pencerita sudah bisa mengeluarkna suara dengan baik sehingga seluruh pendengar dapat mendengarkannya, kategori volume yang baik sekali sehingga seluruh pendengar dapat mendengarnya dengan jelas.

Oleh karena itu, penelitian ini bisa meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam bercerita. Peneliti juga melihat bahwa menggunakan kartu bergambar ini bisa membantu mahasiswa untuk bercerita lebih baik lagi dan sesuai dengan aspek-aspek yang telah dikuasai mahasiswa. Berikut kegiatan mahasiswa dalam mempraktekkan keterampilan bercerita:



**Gambar 3.1 Mahasiswa lagi praktek bercerita**

Gambar di atas merupakan kegiatan mahasiswa yang lagi praktek bercerita menggunakan kartu bergambar. Mahasiswa sangat terbantu sekali menggunakan media ini dalam bercerita. Pendengar juga antusias mendengarkan cerita sampai selesai.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Keterampilan bercerita mahasiswa program studi Pendidikan Anak Usia Dini IAIS Sambas melalui kartu bergambar ini meningkat dan membuat aktivitas bercerita ini menyenangkan dan pendengar juga antusias dalam mendengarkan cerita sampai selesai. Mahasiswa juga sudah bisa menguasai aspek-aspek keterampilan

bercerita. Adapun aspek-aspek yang sudah dikuasai oleh mahasiswa yaitu ketepatan ucapan, penempatan tekanan dan nada, pilihan kata, pemakaian kalimat, sikap yang wajar, pandangan mata, gerak-gerik dan mimik yang tepat, volume suara, penguasaan topik dan kelancaran. Saran bagi mahasiswa sebaiknya sebelum bercerita membuat persiapan alat bantu dalam bercerita sehingga bisa dengan lancar dalam bercerita.

## DAFTAR REFERENSI

- Fadlillah, Muhammad. (2012). Desain Pembelajaran PAUD – Tinjauan Teori dan Praktik. Yogyakarta. Ar – Ruzz Media.
- Fetiningrum, Rita Sari. (2005). Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Kembali Isi Cerita Melalui Media Panggung Boneka Pada Siswa Kelas B Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 22 Kabupaten Batang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Handayu, Tuti. (2001). Memakanai Cerita Mengasah Jiwa. Solo: Era
- Lexy J. Moleong. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Madyawati, Lilis. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Miller, M. (2006). Storytelling: The Forgotten Art of Communication. Journal of Business Communication.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta. Tiara Wacana.
- Rahayu, Aprianti Yovita. (2013). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita. Jakarta. Indeks
- Siswanto, Wahyudi. (2012). Pengantar Teori Sastra. Jakarta: PT Grasindo
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R N D. Bandung. Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. Indeks.
- Susanto, Ahmad. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar Berbagai Aspek. Jakarta. Kencana.

# Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Kartu Gambar pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini di IAIS Sambas

## ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.um-surabaya.ac.id">journal.um-surabaya.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="https://pdfs.semanticscholar.org">pdfs.semanticscholar.org</a> Internet Source	1%
3	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
4	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1%
5	<a href="http://acybernet.blogspot.com">acybernet.blogspot.com</a> Internet Source	1%
6	Siti Sahronih, Yuce Dahlia. "UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR", PERISKOP : Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan, 2021 Publication	1%
7	<a href="http://repository.aisyahuniversity.ac.id">repository.aisyahuniversity.ac.id</a>	

Internet Source

1 %

8

Submitted to IAIN Samarinda

Student Paper

1 %

9

[prosiding-pkmcsr.org](http://prosiding-pkmcsr.org)

Internet Source

1 %

10

[ashotmarshesibk.blogspot.com](http://ashotmarshesibk.blogspot.com)

Internet Source

1 %

11

Submitted to Universitas Jenderal Soedirman

Student Paper

1 %

12

[downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com](http://downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com)

Internet Source

1 %

13

[dispendik.surabaya.go.id](http://dispendik.surabaya.go.id)

Internet Source

1 %

14

[ejournal.poltekbangsby.ac.id](http://ejournal.poltekbangsby.ac.id)

Internet Source

1 %

15

[izthyaziziblogspotcom.blogspot.com](http://izthyaziziblogspotcom.blogspot.com)

Internet Source

1 %

16

[journal.iaisambas.ac.id](http://journal.iaisambas.ac.id)

Internet Source

1 %

17

[fatkhan.web.id](http://fatkhan.web.id)

Internet Source

1 %

18

[preschool.iain-jember.ac.id](http://preschool.iain-jember.ac.id)

Internet Source

1 %

19	<a href="https://vdocuments.mx">vdocuments.mx</a> Internet Source	1 %
20	<a href="https://api.unira.ac.id">api.unira.ac.id</a> Internet Source	1 %
21	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	1 %
22	<a href="https://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1 %
23	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1 %
24	Nur Amalia. "Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa melalui Pembelajaran Sejarah yang Inovatif", Karimah Tauhid, 2024 Publication	1 %
25	<a href="https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id">jurnalilmiahcitrabakti.ac.id</a> Internet Source	1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On

# Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Kartu Gambar pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini di IAIS Sambas

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---