

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF TANGRAM DI TK PANATAYUDA

Gina Kania

STIT Rakeyan Santang, Indonesia
ginakania30@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif tangram (X) terhadap kecerdasan visual spasial anak (Y). Metode penelitian yang digunakan adalah metode action research (PTK). Dengan model penelitian adalah Kemmis dan Taggart. Sampel penelitian berjumlah 16 orang siswa yang dibedakan atas siswa yang mempunyai kecerdasan baik, cukup, dan kurang. Kesimpulan dari hasil penelitian tindakan kelas ini adalah : Siklus 1, siswa yang mempunyai kemampuan baik berjumlah 7 orang siswa (58.3 %), siswa yang berkemampuan cukup berjumlah 2 orang siswa (16.7%), dan siswa berkemampuan kurang berjumlah 3 siswa (25%). Siklus 2, siswa yang mempunyai kemampuan baik berjumlah 10 orang siswa (83.33%), siswa yang berkemampuan cukup berjumlah 1 orang siswa (8.33%), dan siswa berkemampuan kurang berjumlah 1 orang siswa (8.33%).

Kata Kunci: Kecerdasan Visual, Permainan Edukatif.

Abstract: This study aims to determine the effect of the tangram educational game (X) on children's visual spatial intelligence (Y). The research method used is the action research method (CAR). The research model is Kemmis and Taggart. The research sample consisted of 16 students who were divided into students with good, sufficient, and less intelligence. The conclusion from the results of this classroom action research is Cycle 1, students who have good abilities numbered 7 students (58.3%), students with sufficient abilities numbered 2 students (16.7%), and students with less abilities numbered 3 students (25%). Cycle 2, students who have good abilities numbered 10 students (83.33%), students with sufficient abilities numbered 1 student (8.33%), and students with less abilities numbered 1 student (8.33%).

Keywords: Visual Intelligence, Educational Games.

Article History:

Received: 06-05-2024

Revised : 07-06-2024

Accepted: 16-07-2024

Online : 30-08-2024

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.

Sujiono dalam (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada rentang usia inilah disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*) dimana pada saat itu anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan dan masa peletak dasar pertama untuk

mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosial emosional dan spiritual.

Proses pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono dan Sujiono dalam (Arifudin, 2024), pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka mencapai kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Keberhasilan pendidikan sering dikaitkan dengan kemampuan para orang tua dan guru dalam memahami anak sebagai individu yang unik. Anak segala potensi yang dia miliki dapat diibaratkan bagai bunga- bunga di taman dan memiliki keelokannya masing masing, yang mana yang satu dengan yang lain saling melengkapi.

Depdiknas dikutip (As-Shidqi, 2024) menjelaskan bahwa salah satu bentuk lembaga pendidikan yang menangani anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK) atau Paud. Ruang lingkup program kegiatan belajar di TK atau Paud dalam Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini-TK dan RA meliputi aspek-aspek perkembangan anak dengan dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan (meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian) dan bidang pengembangan kemampuan dasar (meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni). Apabila pada anak usia Paud tidak memperoleh rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya sesuai dengan tujuan program pembelajaran Paud tersebut, maka akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Rachmawati dan Kurniati dikutip (Arifudin, 2022) menjelaskan bahwa Pendidikan Paud bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara terpadu, maka pendidikan juga memiliki tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif anak. Upaya yang dilakukan pendidikan Paud untuk merangsang kreativitas anak di usia dini sangatlah penting. Seperti yang dipaparkan oleh Sumiyati dalam (Kartika, 2020) bahwa kreativitas anak bukanlah produk instan melainkan proses pembelajaran yang terus-menerus dan dimulai sedini mungkin, dan untuk memunculkan anak yang kreatif kita harus menggali kreativitas anak sejak dini.

Lebih lanjut Rachmawati dan Kurniati dalam (Mukarom, 2024) menjelaskan bahwa pada upaya menggali dan mengembangkan potensi kreatif sejak dini maka anak senantiasa membutuhkan aktivitas yang penuh dengan ide-ide kreatif. Berbagai kegiatan dapat berkontribusi dalam upaya tersebut, seperti juga dengan kegiatan demonstrasi membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali. Pengembangan demonstrasi membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali pada anak dapat mengundang dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi serta merangsang anak untuk memunculkan pertanyaan yang tak terduga sebagai wujud dari berfikir dan belajar kreatif yang nyata.

Dalam belajar, anak-anak ini adalah tipe belajar secara visual. Mereka menyukai poster dan gambar, film dan presentasi visual lain untuk menyerap informasi baru. Sebagai “pelamun”, anak-anak ini terkadang menghadirkan sebuah film dalam bayangan internal mereka yang tidak pernah mereka lihat secara nyata. Tidak hanya melamun atau berhayal, anak-anak ini juga pengamat yang tajam terhadap dunia sekitarnya, suka mencari-cari kesalahan dan detil yang orang lain lupakan.

Kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner. Anak yang memiliki kecerdasan ini memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam hal berpikir melalui gambar Hildayani (Rahmah, 2024). Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial dapat dilihat dari kesehariannya misalnya anak dapat menceritakan gambar dengan jelas, lebih senang membaca peta, diagram, lebih menyukai gambar daripada teks, menyukai kegiatan seni, pandai menggambar, yang terkadang mendekati atau persis aslinya, dapat membangun konstruksi tiga dimensi yang menarik, lebih mudah belajar dengan gambar daripada teks, dan membuat coretan-coretan yang bermakna dibuku kerja atau kertas.

Kecerdasan visual-spasial dapat dikembangkan melalui kegiatan membayangkan, menggambar, membuat kerajinan, mengatur, dan merancang, membentuk dan bermain konstruktif, bermain sandiwara boneka, meniru gambar objek, bermain dengan lilin mainan, menyusun objek mainan, bermain peran, membaca buku, dan bermain video game. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang melibatkan semua indera anak terlibat dalam pembelajaran yang diawali dengan menampilkan model dan diakhiri dengan membuat atau menciptakan sesuatu klinik Pediatri (Rahmah, 2022). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kostelnik Masitoh (Ulfah, 2021) bahwa pengalaman langsung harus mendahului penggambaran atau sesuatu yang lebih abstrak dan model lebih konkret daripada gambar, dan gambar lebih konkret dari pada kata-kata.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan visual-spasial anak di TK Panatayuda Kelurahan Nagasari Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang. Ketika diberikan kertas hanya mampu mengguntingnya yang menghasilkan bentuk tidak beraturan, ketika kegiatan menggambar orang sebagian besar anak hanya mampu membuat coretan sederhana berupa garis, lingkaran dan titik, setelah mencuci tangan anak tidak langsung mengeringkannya padahal sudah disampaikan oleh ibu gurunya, dan ketika kegiatan menggambar bebas ada anak yang masih bingung gambar apa yang akan dibuat, sedangkan sekolah sendiri menginginkan anak memiliki kecerdasan visual-spasial diantaranya anak sudah mengenal spasial dua arah berpasangan seperti arah depan-belakang, atas-bawah, dan kanan-kiri, anak mampu menggambar figur orang, anak dapat membedakan beberapa warna dan anak dapat membuat bentuk dari bahan limbah anorganik yang diberikan oleh ibu gurunya. Kondisi di lapangan tidak sesuai dengan apa yang menjadi tujuan sekolah, hal tersebut dipicu oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Metode ceramah merupakan metode yang mendominasi pembelajaran di TK, khususnya pembelajaran di TK Panatayuda Perumahan Yaba Indah Blok A2 No. 1 Kelurahan Nagasari Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang.

Selain itu media yang digunakan juga kebanyakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku yang berupa latihan-latihan yang lebih menekankan pada kemampuan akademik. Minimnya pembelajaran yang bisa menggali kecerdasan visual-spasial anak serta kurangnya keterlibatan anak dalam mengeksplorasi media atau sumber belajar yang bisa mengasah kecerdasan mereka merupakan faktor utama yang menjadi masalah mengapa anak memiliki kecerdasan yang minim khususnya kecerdasan visual-spasial. Meskipun demikian, berdasarkan amatan penulis, potensi kecerdasan visual-spasial masih memiliki peluang yang potensial untuk dikembangkan secara optimal, dengan catatan perlu melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dalam aktivitas belajar sambil bermain anak.

Menurut Meyke dalam (Sinurat, 2022) mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selanjutnya, Depdiknas dikutip (Nuary, 2024) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Tedjasaputra dalam (Ramli, 2024), alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pendapat serupa juga dikatakan oleh Kamtini dan Tanjung dalam (Djafri, 2024), bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas. Menurut Seotjing dalam (Sappaile, 2024) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai macam alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana alat atau benda tersebut mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi minat dan bakat anak.

Kecerdasan visual-spasial diperoleh anak secara bertahap, dimulai dari pengenalan objek melalui persepsi dan aktivitas anak di lingkungannya. Pada awalnya, kecerdasan visual-spasial anak belum menunjukkan pengetahuan konseptual dari hubungan spasial. Dalam menentukan letak posisi objek dan orientasi dalam ruang, anak masih menggunakan patokan diri. Dengan bertambahnya usia, patokan tersebut berkembang menjadi patokan orang dan patokan objek. Mulai dari orientasi yang sifatnya egosentris yaitu menekankan pada dirinya sebagai patokan dalam melihat hubungan spasial, arah kiri-kanan dari dirinya, berkembang menjadi kerangka acuan objek pada sumbu pasangan titik yaitu sumbu utara-selatan dan timur barat.

Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Upaya yang dilakukan guru seperti ketika menyusun bentuk-bentuk geometri sebagai upaya anak yang perlu diapresiasi. Sebelum memulai membuat bentuk-bentuk geometri, guru mengingatkan, kemudian anak menyebutkan apa saja bangunan yang dilihat. Guru memberikan contoh atau membuat bersama-sama anak, tetapi guru tetap membimbing ketika anak membuat bentuk geometri. Maka dari itu penulis ingin meneliti tentang meningkatkan kecerdasan anak melalui permainan edukatif Tangram.

Bertolak dari keinginan pada latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mencoba membahas tentang alat permainan edukatif Tangram sebagai upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Panatayuda Perumahan Yaba Indah Blok A2 No. 1 Kelurahan Nagasari Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Rismawati, 2024)

bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian tindakan ini yang berkaitan dengan bidang pendidikan dalam kawasan sebuah kelas, maka penelitian tindakan ini dinamakan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksud untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari di dalam kelas. Adapun jenis metode yang digunakan adalah menggunakan penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Waluyo, 2024) dengan menggunakan tahapan 2 (dua) siklus.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan edukatif tangram di TK Panatayuda dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Nuryana, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Supriani, 2024).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Supriani, 2023) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan terkait upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan edukatif tangram di TK Panatayuda.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Aidah, 2024) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan dicari. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Romdoniyah, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Moleong dikutip (Maharni, 2021) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Irwandi, 2024) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Sholihat, 2023), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Kartika, 2022) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Kartika, 2021) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa pemantapan kegiatan membuat bentuk geometri menara dengan permainan edukatif Tangram dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di kelompok B TK Panatayuda Perumahan Yaba Indah Blok A2 No. 1 Kelurahan Nagasari Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus 2 yang mengalami peningkatan dari siklus 1.

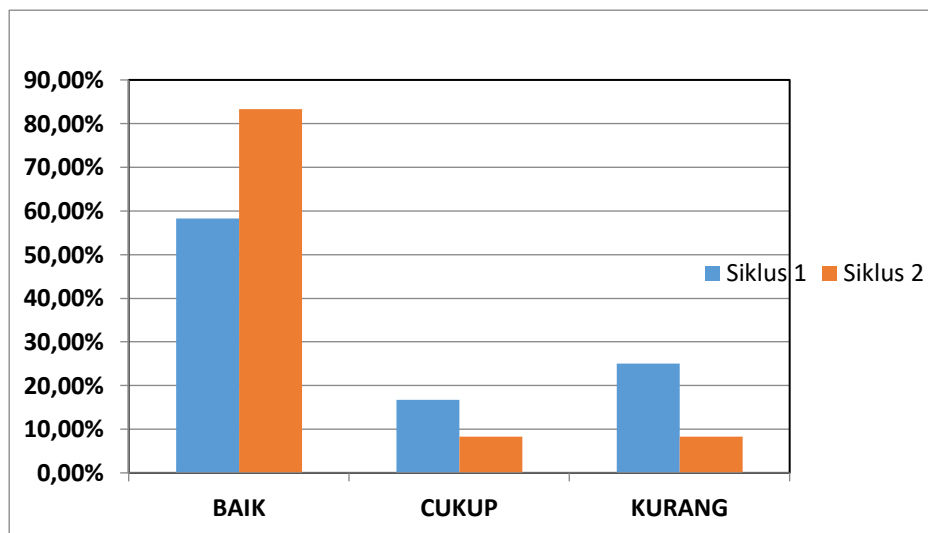
Menurut pengamatan pada kondisi awal yang termuat dalam lembar penilaian, menunjukkan bahwa anak yang berkemampuan baik dalam kegiatan menggambar bebas 3 orang anak (25%), anak yang berkemampuan cukup ada 5 orang anak (41.7%) dan yang berkemampuan kurang ada 4 orang anak (33.3%).

Hasil pengamatan pada siklus 1 yang terencana pada lembar penilaian menunjukan bahwa hasil pembelajaran adalah siswa yang berkemampuan baik sebanyak 7 orang (58.3%), yang berkemampuan cukup ada 2 orang (16.7%) dan yang berkemampuan kurang ada 3 orang (25%).

Mengacu kepada kekurangan pada siklus 1 guru mendesain proses pembelajaran pada siklus 2. Guru membimbing anak dalam membuat bentuk menara dengan permainan Tangram. Hal ini terbukti pada proses pembelajaran mengalami peningkatan. Anak yang berkemampuan baik ada 10 orang anak (83.33%), anak yang berkemampuan cukup ada 1 orang (8.33%) dan anak yang berkemampuan kurang ada 1 orang anak (8.33%). Ini menunjukan hasil pembelajaran siklus 2 sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian yaitu: 80 % sehingga tidak perlu siklus selanjutnya.

Tabel. 4.10. Hasil Pengamatan Siklus 1 dan Siklus 2

Tingkat membuat geometri Tangram	Jumlah siswa (Siklus 1)	Tingkat Keberhasilan	Jumlah siswa (Siklus 2)	Tingkat Keberhasilan
Baik	7	58.3 %	10	83.33 %
Cukup	2	16.7%	1	8.33 %
Kurang	3	25%	1	8.33 %
Jumlah	12	100 %	12	100%



Grafik .4.4. Hasil Pengamatan Siklus 1 dan Siklus 2

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan edukatif Tangram dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di kelompok B TK Panatayuda Perumahan Yaba Indah Blok A2 No.1 Kelurahan Nagasari Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang. Hal tersebut dari peningkatan skor kecerdasan visual spasial anak dalam proses pembelajaran membuat bentuk menara dengan permainan edukatif Tangram. Rata-rata kreativitas anak di TK Panatayuda, pada awal kondisi pembelajaran sebesar 25%, kemudian meningkat menjadi 58,3% pada siklus 1, dan akhirnya meningkat lagi menjadi 83,33% pada siklus 2. Kondisi ini juga didukung oleh ketuntasan belajar secara klasikal.

Saran pada hasil penelitian ini dapat dilakukan penelitian lanjutan agar menambah khasanah hasil dari penelitian pada kebermanfaatan proses pembelajaran dan penyelenggaraan Pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang luar biasa selama proses penyusunan karya ilmiah ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). Analysis Of Learning Management In Early Childhood Education. *Technology Management*, 1(1), 16–26.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.

- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Irwandi, D. (2024). Hubungan Antara Self-Regulated Learning Dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Pada Pelajaran Kimia Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Tahsinia*, 5(5), 754–767.
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(2), 137–150.
- Kartika, I. (2021). Upaya Mewujudkan Karakter Peserta Didik Pada Pembudayaan Kehidupan Beragama (Religious Culture) Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar*, 2(2), 221–232.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 81–94.
- Maharni, R. (2021). Development Of Sets-Based Chemistry Learning E-Modules (Science, Environment, Technology, Society) On Colligative Properties Of Solutions. *EDUSAINS*, 13(2), 153–164.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Rahmah, N. F. (2022). The The Readability Of Junior's Level In Mentari's Textbooks: A Systemic Functional Linguistic Study. *JEPAL (Journal of English Pedagogy and Applied Linguistics)*, 3(1), 56–64.
- Rahmah, N. F. (2024). The Textual Features In Persuading Student on School Advertisement: A Textual Analysis. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14082–14089.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rismawati, R. (2024). Peran Sistem Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(7), 1099–1122.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sholihat, R. N. (2023). Hubungan student burnout dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa pendidikan kimia selama pembelajaran dalam jaringan. *Dalton*, 6(2),

144–151.

- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Waluyo, A. H. (2024). Filsafat Perbedaan Dalam Konsep Yin-Yang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(2), 24–29.