

MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (POMPOM) DI PAUD AL-FALAH KECAMATAN CIAMPEL KARAWANG

Titin Suhartini^{1*}, Ade Ismail Fahmi², Marwah Triyati³

PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

titin.suhartini21091988@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi karena kesadaran tentang kemampuan kognitif anak dalam kemampuan mengklasifikasikan warna, berhitung dengan berurutan, dan mencocokkan bilangan. Anak usia 5-6 tahun umumnya mampu mengenal warna dan berhitung dengan benar dan berurutan. Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan media pompom di PAUD Al-Falah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK). Teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, objek penelitian adalah peserta didik kelas B di PAUD Al-Falah Ciampel Karawang. Hasil penelitian dan analisis data yang peneliti peroleh dari lapangan: 1) Pra Tindakan dari perkembangan kemandirian sebelum menerapkan kegiatan pembiasaan disiplin memperoleh presentase 40% pada kondisi awal. 2) Penerapan kegiatan permainan alat edukatif dalam meningkatkan kognitif anak pada kegiatan awal, inti dan penutup. 3) Hasil dari penerapan kegiatan permainan pompom terdapat peningkatan dengan presentase 53,85% pada siklus I dan meningkat menjadi 84,62 % pada siklus II. Kesimpulan dari hasil yang diperoleh perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mampu berkembang dengan alat permainan edukatif Pompom.

Kata Kunci: Kognitif, Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini.

Abstract: This research is backed by the awareness of children's cognitive abilities in classifying colors, counting in order, and matching numbers. Children aged 5-6 years are generally able to recognize colors and count correctly and sequentially. The objective of the research is to enhance children's cognitive abilities using pompom media at Al-Falah Early Childhood Education (PAUD). This research employs a Classroom Action Research (PTK) method. The techniques used are observation, interviews, and documentation, with the research object being the students of class B at PAUD Al-Falah Ciampel Karawang. The results of the research and data analysis obtained from the field are: 1) Pre-action development of independence before implementing disciplined habituation activities achieved a percentage of 40% in the initial condition. 2) The implementation of educational tool play activities in enhancing children's cognition during the initial, core, and closing activities. 3) The results from the implementation of pompom play activities show an increase with a percentage of 53.85% in cycle I and increasing to 84.62% in cycle II. The conclusion from the results obtained is that the cognitive development of children aged 5-6 years can develop through the educational game Pompom.

Keywords: Cognitive, Educational Play Tools, Early Childhood Children.

Article History:

Received: 06-05-2025

Revised : 07-06-2025

Accepted: 16-07-2025

Online : 30-08-2025

A. LATAR BELAKANG

Masa prasekolah (PAUD) merupakan masa formatif dalam tahun-tahun awal sekolah anak. Otak anak sangat lunak dan berkembang pesat selama masa ini. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan kreativitas pada anak sejak usia dini, karena

memainkan peran penting dalam perkembangan mereka. Namun, mendorong kreativitas anak, terutama di lingkungan anak usia dini, mungkin sulit dalam kenyataannya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif. Akibatnya, hal ini berdampak besar pada bagaimana seorang anak memecahkan masalah, terutama selama "masa keemasan" masa kanak-kanak ketika anak-anak memiliki kecerdasan yang luar biasa. Pertumbuhan setiap anak sangat dipengaruhi oleh masa yang sensitif ini. Mempercepat penguasaan aktivitas perkembangan pada usia tersebut dimungkinkan jika orang tua menyadari bahwa anak mereka telah mencapai fase sensitif dan memberikan stimulus yang tepat pada waktu yang tepat.

Susanto dikutip (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa perkembangan berasal dari terjemahan kata *Development* yang mengandung pengertian perubahan yang bersifat psikis/mental yang berlangsung secara bertahap sepanjang manusia hidup untuk menyempurnakan fungsi psikologis yang diwujudkan dalam kematangan organ jasmani dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku. Menurut Poerwanti dikutip (Kartika, 2024) bahwa perkembangan merupakan proses perubahan kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniah, dan bukan pada organ jasmaniahnya, sehingga penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis yang termanifestasi pada kemampuan organ fisiologis.

Hurlock dikutip (Ekawati, 2024) menjelaskan bahwa perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif atau dapat didefinisikan sebagai deretan kemajuan dari perubahan yang teratur dan koheren. Kemajuan yang dimaksud disini adalah bahwa perubahan yang terjadi bersifat terarah untuk maju menjadi lebih baik, sedangkan teratur dan koheren menunjukkan bahwa setiap perubahan yang sedang terjadi dan yang akan terjadi atau telah terjadi saling berhubungan. Menurut Reni Akbar Hawadi dalam (Ningsih, 2024) bahwa perkembangan secara luas diartikan sebagai keseluruhan proses perubahan potensi yang dimiliki individu yang diwujudkan dalam bentuk kualitas kemampuan, sifat, ciri-ciri yang baru. Perkembangan juga mencakup konsep usia, yang dimulai saat terjadinya pembuahan dan akan berakhir dengan kematian.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai pengertian perkembangan dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak adalah sebuah proses perubahan pada diri seorang anak menuju tahap pendewasaan/kematangan fungsi fisik dan psikologis yang terjadi dalam periode waktu tertentu, perkembangan bersifat kualitatif atau tidak dapat dinyatakan dengan angka.

Kemampuan untuk membangun representasi mental lingkungan dengan lebih cepat dan menerapkan proses logis untuk menyajikan ide-ide berbasis realitas merupakan inti dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget dikutip (Uswatiyah, 2023). Representasi mental seseorang terhadap informasi, atau skema, merupakan fokus teori ini.

Perkembangan kognitif ditandai oleh perubahan IQ, keterampilan linguistik, dan cara berpikir anak. Perkembangan dari proses berpikir dasar ke proses berpikir yang kompleks menjadi topik perdebatan ini. Menurut Jean Piaget dikutip (Arifudin, 2022), terdapat empat fase yang berbeda: tahap sensori-motorik, tahap pra-operasional, tahap konkret-operasional, dan tahap formal-operasional.

Pada kenyataannya, segala sesuatu yang dilakukan guru dan orang tua untuk mengasuh, mengasuh, dan mendidik anak usia dini merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Tujuannya adalah untuk menyiapkan lingkungan agar anak-anak dapat bereksperimen dengan berbagai hal. Melalui proses ini, anak-anak diberi kesempatan untuk memperhatikan dan memahami hal-hal yang mereka tangkap dari lingkungan mereka. Dengan terus-menerus menggunakan seluruh potensi dan kecerdasan anak, mereka belajar melalui observasi, imitasi, dan eksperimen. Bermain merupakan bagian integral dari pendidikan anak usia dini (Hasanah & Priyantoro., 2019).

Menurut Gagne dikutip (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Mukarom, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Ningsih, 2025), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Alammy, 2025) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Setiap proses pembelajaran yang dilakukan pada anak seharusnya melibatkan elemen permainan, karena pada dasarnya, anak berada dalam fase di mana bermain adalah cara utama mereka belajar. Seorang guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan pembelajaran ke dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Ini menjadi tantangan bagi guru untuk melaksanakan tugas mereka dalam mengembangkan seluruh kecerdasan anak melalui permainan yang menyenangkan dan menarik.

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Saepudin, 2023). Istilah media di dunia pendidikan dikenal sebagai media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar-mengajar, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Y. H. Setiawati, 2023).

Menurut Lamatenggo dalam (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan

(materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Ketika anak terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, mereka akan lebih mudah mengingat pengalaman tersebut dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang mereka terima (Septiadiningsih et al, 2019). Di sinilah peran guru PAUD sangat penting dalam memfasilitasi anak-anak usia dini selama proses pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana yang nyaman namun tetap terarah dan memiliki tujuan pembelajaran. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) sangat bermanfaat, baik saat belajar di dalam ruangan maupun di luar ruangan, yang sering disebut sebagai APE dalam dan APE luar. Dengan mempergunakan alat permainan untuk menyampaikan materi, anak-anak akan lebih termotivasi untuk mengikuti arahan guru, terutama ketika mereka diberi kesempatan untuk bermain dan mengerjakan permainan tersebut secara mandiri (Halimatuzzuhrotulaini, 2020).

Namun, meskipun penggunaan APE memiliki potensi besar, tetapi di PAUD Al-Falah, metode yang sering digunakan masih cenderung bersifat ceramah yang monoton dan kurang interaktif. Metode ini cenderung membuat anak merasa bosan dan tidak ada keterlibatan aktif pada proses pembelajaran. Ketika anak-anak sekadar mendengarkan penjelasan tanpa adanya kesempatan untuk berpartisipasi, mereka kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berkreasi. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat kreativitas anak, yang seharusnya dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Untuk mengatasi masalah ini, saya memberikan berbagai alat permainan agar menjadi solusi yang efektif.

Temuan penelitian dari (Ade Ismail, 2021) menunjukkan bahwa pom-pom dapat memengaruhi kemampuan berhitung dini anak-anak. Fakta bahwa pom-pom berpengaruh pada kemampuan berhitung dini didukung oleh uji-t estimasi, yaitu $3,88 > t\text{-tabel } 2,12$. Penggunaan pom-pom dalam pembelajaran matematika berbasis permainan untuk anak usia dini diterima dengan baik oleh para siswa.

Alat edukatif yang beragam dapat merangsang imajinasi anak dan memberi mereka kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung. Misalnya, dengan menggunakan alat seperti blok bangunan, manik-manik, dan origami, anak-anak didorong untuk terlibat aktif, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinovasi. Dengan cara ini, mereka tidak hanya memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga memiliki ruang untuk mengekspresikan diri secara kreatif. Menggunakan cerita yang relevan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari merupakan salah satu cara pemanfaatan alat bermain edukatif untuk mengajarkan materi.

Kelas kemudian menggunakan Alat Bermain Edukatif (APE) yang telah dikembangkan sebelumnya sementara instruktur memberikan instruksi dan memimpin diskusi. Selain itu, agar APE berhasil, instruktur perlu menciptakan suasana yang positif, berkomunikasi dengan baik, dan memotivasi siswa untuk menyerap materi lebih mendalam melalui permainan. Pentingnya alat bermain edukatif (APE) yang memfasilitasi permainan dan aktivitas di taman kanak-kanak sangatlah penting. Meskipun fungsi utamanya adalah untuk mendidik anak, alat bermain edukatif (APD) juga harus menyediakan fondasi yang kokoh bagi permainan mereka. Aktivitas menggunakan alat bermain yang menggabungkan komponen atau ideal edukatif memungkinkan anak-anak menunjukkan kemampuan kognitif mereka. Sebaliknya, perkembangan kognitif adalah pematangan kemampuan berpikir seseorang, seperti daya ingat, kemampuan memecahkan masalah, dan kapasitas untuk menyerap serta memproses informasi dari lingkungan sekitar (Wiyani, 2014). Alat Bermain Edukatif (APD) yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya dapat membantu anak-anak mencapai potensi penuh mereka seperti dijelaskan Soetjiningsih sebagaimana dikutip (Kurniawan, 2025).

Berdasarkan observasi awal di kelompok B (5-6 tahun) di PAUD Al-Falah Ciampel Karawang yang berjumlah 13 orang anak terdiri dari 7 anak perempuan 6 anak laki-laki, terdapat 11 orang yang belum muncul kreativitasnya, masih banyak anak yang belum mengenali warna untuk meningkatkan kreativitasnya di harapkan anak mampu mengenal warna dan mengelompokkan nya menggunakan media pompom.

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 (Awaludin, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom actions research*). Maemunah dalam (Maulana, 2025) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Kemmis dan taggart dalam (Arifudin, 2020) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Aslan, 2025) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Al-Falah Ciampel Karawang. Penelitian ini mengenai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Falah Ciampel Karawang. Waktu penelitian ini terhitung pada tanggal 20 Februari 2025 – 21 Juni 2025 pada semester genap. Subjek Penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B (5-6 tahun) di PAUD Al-Falah Ciampel Karawang yang jumlahnya 13 orang anak terdiri dari 7 anak perempuan 6 anak laki-laki, terdapat 11 orang yang belum muncul kreativitasnya, masih banyak anak yang belum mengenali warna untuk meningkatkan kreativitasnya di harapkan anak mampu mengenal warna dan mengelompokkan nya menggunakan media pompom. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan Taggart. Menurut Kemmis & Taggart dikutip (Abduloh, 2020), penelitian tindakan dilakukan melalui empat tahap utama dalam setiap siklus, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tujuan penelitian tindakan kelas, sebagaimana dijelaskan oleh Wina Sanjaya dikutip (Nasril, 2025), adalah untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan pembelajaran di kelas dengan merefleksikan praktik-praktik terkini, mengembangkan strategi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan kemudian mengevaluasi hasilnya.

Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil dalam bentuk angka dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak}} \times 100$$

$$P = \frac{X}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase kelas

X : Jumlah anak yang tuntas

N : Jumlah anak

100 : Bilangan tetap

Hasanah dikutip (Romdoniyah, 2024) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan menggunakan tehnik Observasi yaitu peneliti turun langsung mengikuti dan mengamati selama kegiatan makan bersama berlangsung, dengan tehnik ini peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Adapun Hakim dikutip (Nita, 2025) menjelaskan bahwa peneliti juga memperoleh informasi dan data siswa melalui wawancara dengan guru kelas, wawancara sebagai sebuah proses komunikasi (interpersonal), dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, bersifat serius, yang dirancang agar tercipta interaksi yang melibatkan aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan. Sementara Sugiyono dikutip (Delvina, 2020) bahwa saat berada di kelas peneliti mengambil dokumentasi sebagai data pendukung. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang.

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 realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran.

Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Aidah, 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 (Saepudin, 2022).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Widyastuti, 2024) 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 meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Kosasih, 2025) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Paramansyah, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Adapun Sopwandin dalam (Sunasa, 2023) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi, dengan kegiatan analisis data yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Suhud, 2025). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Primarni, 2025).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Abdurakhman, 2025). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Saepudin, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Muslim, 2023) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek

penelitian) yaitu meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif.

Moleong dikutip (Kartika, 2018) 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 (Saepudin, 2021) 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 (Saepudin, 2019), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Saepudin, 2020) 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, 2020) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Lutfatul dalam (Kartika, 2021) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif.

Sementara data kualitatif dimanfaatkan untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti serta kolaborasi dengan guru mengenai kemampuan koordinasi mata dan tangan anak, khususnya dalam kegiatan menganyam. Penggunaan metode tindakan kelas ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi nyata di lapangan sekaligus mencari solusi atas permasalahan yang muncul, yaitu bagaimana cara meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak penelitian dimulai. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yakni menjelaskan pelaksanaan tindakan, tahapan kegiatan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Proses analisis difokuskan pada kelompok yang telah ditentukan melalui observasi. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dan observasi selama kegiatan belajar mengajar kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan persentase (Rusmana, 2020).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi awal di kelompok B (5-6 tahun) di PAUD Al-Falah Ciampel Karawang yang berjumlah 13 orang anak terdiri dari 7 anak perempuan 6 anak laki-laki, terdapat 11 orang yang belum muncul kemampuan kognitif nya, masih banyak

anak yang belum mengenali warna untuk meningkatkan kognitifnya dan di harapkan anak mampu mengenal warna dan mengelompokkan nya menggunakan media pompom.

Pada pertemuan awal, pada Hari Senin tanggal 17 Februari 2025. Peneliti melakukan pengamatan dan identifikasi masalah sebelum dilakukannya tindakan. Peneliti membuat lembaran observasi untuk mengetahui masalah apa yang ditemukan di PAUD Al-Falah Ciampel.

Siswa mencapai skor ketuntasan klasikal sebesar 53,85% pada komponen perkembangan sosial emosional Siklus I. Dibandingkan dengan capaian sebelum tindakan, capaian ini lebih baik. Namun demikian, 40% dari hasil ini tidak mencapai tingkat kompetensi klasik yang diantisipasi. Akibatnya, pada Siklus II, peneliti akan mengambil tindakan lebih lanjut.

Unsur perkembangan kognitif pada Siklus II menemukan bahwa 84,62% siswa menyelesaikan kompetensi klasik. Dibandingkan dengan hasil Siklus I, Siklus II lebih baik. Sementara itu, dua puluh persen temuan tidak mencapai skor target untuk penyelesaian kompetensi klasik. Oleh karena itu, peneliti akan menindaklanjuti dengan peneliti lain di bidang ini.



Gambar 1.1 Ananda Isel Mengurutkan Angka



Gambar 1.2 Anak Mengklasifikasikan Warna



Gambar 1.3 Anak Menghitung Menggunakan Media Pompom

Penelitian dibagi menjadi dua siklus: Siklus I dan Siklus II. Banyak anak muda masih kurang mampu mengidentifikasi angka 1–10 dengan benar, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran (dari terkecil ke terbesar atau sebaliknya), dan mencocokkan angka dengan simbol yang sesuai dalam observasi pra-siklus dan keadaan awal. Siklus I memasukkan tugas pengetahuan kognitif dalam uji coba, tetapi hanya sebagian kecil anak yang menunjukkan tanda-tanda pengetahuan kognitif.

Tabel 1.1 Data Hasil Observasi Peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Falah Pra Siklus

No.	Nama Anak	Indikator		
		Mengklasifikasikan warna	Mencocokkan angka	Mengenal angka dan berhitung dengan berurutan
1.	ABYAN	BB	MB	BB
2.	AL SALMA	BB	MB	MB
3.	BILQIS	BB	BB	BB
4.	DAVIRA	BB	MB	MB
5.	FAISHAL	BB	MB	BB
6.	GUNTUR	MB	BB	BB
7.	IIS E.	MB	BB	BB
8.	JENNI	BB	BB	MB
9.	RAKA	MB	MB	BB
10.	SITI FAUZIAH	MB	MB	BB
11.	WAWAN	BB	BB	MB
12.	NAUVAN	BB	BB	BB
13.	EILIYA	BB	BB	MB

Keterangan:

Kategori penilaian (BB) belum berkembang (MB) Mulai berkembang

Berdasarkan data yang dikumpulkan sebelum siklus dimulai, banyak anak masih belum dapat mengidentifikasi angka 1–10 dengan tepat, mengurutkan benda berdasarkan ukuran (dari terkecil ke terbesar atau sebaliknya), atau mencocokkan angka dengan simbolnya. Siklus pertama akan mencakup observasi lebih lanjut.

a. Siklus I

Tabel 1.2 hasil tindakan siklus I

No	Tanggal/pertemuan	Observasi Kegiatan	Indikator yang akan di capai	Dokumentasi
1	Pertemuan ke 1: Senin, 3 Maret 2025	Ananda wawan belum mampu mengklasifikasi kan warna	Anak mampu mengnal warna dan mengklasifikasikan warna	
2	Pertemuan ke 1: Senin, 3 Maret 2025	Wawan mulai mengikuti namun belum mampu mengenal lambang bilangan dengan berurutan	Anak mampu berhitung	
3	Pertemuan ke 2: Selasa, 4 Maret 2025	Ananda davira belum mampu mencocokkan angka	Anak mampu mencocokkan angka	
4	Pertemuan ke 2: Selasa, 4 Maret 2025	Ananda davira mulai mampu menghitung dengan berurutan	Anak mampu berhitung secara berurutan	

Untuk melihat kemampuan aspek perkembangan kemandirian anak pada siklus I maka akan dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 1.3 Hasil Nilai Siklus I

No.	Nama Anak	Jenis kelamin	Hasil	Presentase	Keterangan
1.	Abyan Nurrizky	L	7	60%	MB
2.	Al Salma Aprilyana	P	5	41%	MB
3.	Bilqis Syafrina	P	4	30%	BB
4.	Davira Elina	P	3	20%	BB

5.	Faishal Pratama	L	9	75%	BSH
6.	Guntur Pamungkas	L	3	20%	BB
7.	Iis Elianty	P	8	70%	MB
8.	Jenni puji Astuti	P	4	31%	BB
9.	Raka Juliana	L	6	50%	MB
10.	Siti Fauziah	P	9	75%	BSH
11.	Wawan	L	4	30%	BB
12.	Nauvan	L	3	20%	BB
13.	Eiliya Sofia	P	7	60%	MB
	Jumlah Anak Yang Tuntas		7		
	Rata-Rata			53,85%	

Tabel 1.4 Hasil Nilai Secara Klasikal Siklus I

Tingkat keberhasilan	Tingkat kemampuan	Banyak anak	Persentase	Rata-rata
< 39%	BB (Belum Berkembang)	6	46,15%	53,85%
40%-64%	MB (Mulai Berkembang)	5	38,46%	
65%-79%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	15,38%	
80%-100%	BSB (Berkembang sangat Baik)	-	-	
Jumlah		13		

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa kapasitas siswa untuk pertumbuhan kognitif telah meningkat. Tujuh dari tiga belas siswa (atau 53,85%) menunjukkan perkembangan yang baik pada Siklus I, sedangkan enam siswa lainnya (atau 46,15%) tidak. Dari tiga belas siswa, enam siswa memiliki kemampuan kognitif di bawah 39%, lima siswa memiliki kemampuan yang cukup, dan dua siswa memiliki kemandirian yang kuat, dengan skor berkisar antara 65% hingga 79%. Penelitian yang dilakukan sebelum tindakan apa pun dilakukan menunjukkan bahwa pada Siklus I, pertumbuhan kognitif siswa melonjak dari 40% menjadi 53,85%. Meskipun telah ada kemajuan, implementasi lebih lanjut diperlukan pada Siklus II untuk memastikan bahwa setiap anak sepenuhnya siap. Kegiatan pada Siklus II yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak dapat dimodelkan berdasarkan permainan pompom dari Educational Play Tool.

b. Siklus II

Tabel 1.5 Hasil Observasi siklus II

No	Tanggal/pertemuan	Observasi Kegiatan	Indikator yang akan dicapai	Dokumentasi
----	-------------------	--------------------	-----------------------------	-------------

1	Pertemuan ke 1: Selasa 22 April 2025	Ananda sofia belum mampu mengkasifikasi warna	Anak mampu Mengklasifikasikan warna	
2	Pertemuan ke 1: Senin, 3 Maret 2025	Ananda davira belum mampu mencocokkan huruf dan angka	Anak mampu mencocokkan huruf dan angka	
3	Pertemuan ke 2: Selasa, 4 Maret 2025	Ananda isel mulai mampu menghitung menggunakan jari	Anak mampu menghitung	
4	Pertemuan ke 2: Selasa, 4 Maret 2025	Ananda isel mulai menghitung dan mencocokkan angka	Anak mampu mencocokkan angka	

Untuk melihat kemampuan aspek perkembangan kemandirian anak pada siklus II maka akan dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 1.6 Hasil Nilai Siklus II

No.	Nama Anak	Jenis kelamin	Hasil	Presentase	Keterangan
1.	Abyan Nurrizky	L	8	70%	BSH
2.	Al Salma Aprilyana	P	7	60%	MB
3.	Bilqis Syafrina	P	7	60%	MB
4.	Davira Elina	P	8	70%	BSH
5.	Faishal Pratama	L	10	83,3%	BSB
6.	Guntur Pamungkas	L	8	70%	BSH
7.	Iis Elianty	P	10	83,3%	BSB
8.	Jenni puji Astuti	P	8	70%	BSH
9.	Raka Juliana	L	8	70%	BSH
10.	Siti Fauziah	P	10	83,3%	BSB

11.	Wawan	L	8	70%	BSH
12	Nauvan	L	8	70%	BSH
13.	Eiliya Sofia	P	10	83,3%	BSB
	Jumlah Anak Yang Tuntas		11		
	Rata-Rata			84,62%	

Tabel 1.7 Hasil Nilai Secara Klasikal Siklus II

Tingkat keberhasilan	Tingkat kemampuan	Banyak anak	Presentase	Rata-rata
< 39%	BB (Belum Berkembang)	-	-	84,62 %
40%-64%	MB (Mulai Berkembang)	2	15,38%	
65%-79%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	6	46,15%	
80%-100%	BSB (Berkembang sangat Baik)	5	38,46%	
Jumlah		13		

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa kapasitas siswa untuk pertumbuhan kognitif telah meningkat. Sebelas dari tiga belas siswa (84,62%) mengalami kemajuan yang baik pada Siklus II, sementara dua siswa (15,38%) tidak mengalami kemajuan. Dua dari tiga belas anak dianggap memiliki kemampuan kognitif menengah, dengan skor berkisar antara empat puluh persen hingga enam puluh empat persen. Enam siswa dianggap memiliki kemampuan kognitif kuat, dengan skor berkisar antara 65-79%. Lima siswa mencapai skor sempurna. Hasil observasi Siklus I menunjukkan bahwa selama Siklus II, keterampilan pertumbuhan kognitif siswa meningkat dari 53,85% menjadi 84,62%. Tidak semua siswa berhasil dan membutuhkan lebih banyak dukungan, meskipun kondisinya telah membaik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif berbasis pompom dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Falah Kecamatan Ciampel, Kabupaten Karawang. Untuk mendukung analisis tersebut, penting untuk memahami terlebih dahulu teori-teori yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak usia dini serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Secara umum, perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar dan alat peraga yang digunakan. Piaget dikutip (Ulfah, 2021) dalam teori perkembangan kognitifnya menyatakan bahwa anak usia prasekolah berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan kemampuan berpikir simbolik dan imajinatif. Pada tahap ini, anak mulai mampu memanipulasi objek secara simbolik, sehingga media pembelajaran yang menarik dan sesuai tahapan perkembangan dapat merangsang kemampuan berpikir mereka.

Selain itu, Vygotsky dikutip (Abdul, 2012) menekankan pentingnya peran lingkungan sosial dan alat bantu belajar dalam proses perkembangan kognitif. Menurut

Vygotsky, alat permainan edukatif dapat menjadi media yang memperluas zona perkembangan proksimal anak, yaitu jarak antara kemampuan anak saat ini dan kemampuan potensial yang dapat dicapai melalui bimbingan dan alat bantu yang tepat. Pemberian alat permainan yang menarik secara visual dan fungsional, seperti pompom yang berwarna-warni dan tekstur berbeda, dapat merangsang indra dan memperkuat konsep dasar seperti warna, bentuk, serta kemampuan konsentrasi dan memori anak.

Selanjutnya, menurut Bronfenbrenner dikutip (E. Setiawati, 2021), lingkungan sosial dan pembelajaran yang mendukung akan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Penggunaan alat permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar anak sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif efektif meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Misalnya, penelitian oleh Sari dan Dewi dikutip (Supriani, 2025) yang dilakukan bahwa penggunaan media permainan berbasis alat peraga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memori anak. Mereka menyimpulkan bahwa media yang variatif dan menarik dapat merangsang perkembangan kognitif anak secara signifikan.

Penelitian lain oleh Rahmawati dikutip (Sinurat, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan berbasis bahan alami dan warna-warni, seperti pompom, mampu meningkatkan kemampuan pengelompokan, mengenal warna, dan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan yang sederhana namun menarik secara visual dan tekstur mampu merangsang aspek kognitif anak secara optimal.

Selain itu, penelitian oleh Wulandari dikutip (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran di taman kanak-kanak mampu meningkatkan konsentrasi, kecepatan berpikir, serta kemampuan simbolik anak usia prasekolah. Hasil penelitian ini mendukung teori Vygotsky dikutip (Supriani, 2023) bahwa alat bantu yang menyenangkan dan interaktif dapat mempercepat proses perkembangan kognitif anak.

Dari kajian teori dan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif berbasis pompom memiliki potensi besar untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun. Media ini tidak hanya menarik secara visual dan tekstur, tetapi juga mampu merangsang indra dan memfasilitasi proses berpikir simbolik, pengelompokan, serta kemampuan memori anak. Oleh karena itu, penerapan alat permainan ini di PAUD Al-Falah Kecamatan Ciampel diharapkan mampu mendukung proses belajar anak secara optimal dan menyenangkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan kegiatan bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif (pompom) dalam meningkatkan kognitif anak kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Al-Falah Kecamatan Ciampel Kabupaten Karawang, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Sebelum tindakan diketahui kondisi awal kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Falah ciampel masih tergolong rendah, saat dilakukan pra siklus ditemukan hasil pengamatan peneliti yaitu hanya 40% atau 5 orang anak dari 13 anak yang tuntas, maka peneliti melakukan

tindakan penerapan kegiatan bermain pompom menggunakan dua siklus yakni siklus I dan siklus II, 2) Pelaksanaan kegiatan bermain dengan Alatt Permainan Edukattif (pompom) dalam meningkatkan kemampuan kognittif anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Falah pada pra siklus yaitu dengan presentase hanya 40% atau 5 orang anak yang tuntas, sehingga peneliti melakukan tindakan siklus I yang dilaksanakan dua pertemuan pada hari senin tanggal 4 Maret 2025 dan 5 Maret 2025 menghasilkan peningkatan dari 40% meningkat menjadi 53,85% atau dari 5 orang anak menjadi 7 orang anak yang tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 84,72% atau 11 orang anak yang tuntas, serta 3) Kegiatan bermain menggunakan Alatt Permainan Edukatif dengan media pompom di anggap mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Falah Ciampel, diketahui pada pra siklus hanya 40% atau 5 orang anak yang tuntas dan pada siklus I meningkat menjadi 53,85% atau 7 orang anak, dan meningkat lebih signifikan pada siklus II yaitu menjadi 84,72% atau 11 orang anak yang dari 13 orang anak. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain pompom mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Adapun upaya perbaikan yang bisa dilakukan yakni: 1) Kegiatan pembiasaan ini sedang dipertimbangkan sebagai alternatif potensial yang mungkin dapat memberikan informasi dan saran yang bermanfaat, dan 2) Lembaga pendidikan diharapkan secara berkala mendorong instruktur kelas untuk memasukkan permainan pompom ke dalam praktik pedagogis mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Abdurakhman, A. (2025). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Cikeas. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 5(2), 621–632.
- Ade Ismail. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Kartu Angka Di Kelas B RA Aisyah Kecamatan Telukjambe Barat. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(2), 133–142.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- 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.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Ekawati, P. A. (2024). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTs.Yasiba Kota Bogor. *Dirosah Islamiyah*, 6, 1003–1023.
- Halimatuzzuhrotulaini. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Ape Dalam Dan Ape Luar Sederhana. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.37216/aura.v1i2.438>
- Hasanah & Priyantoro. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. 2 Nd *English Language and Literature International Conference (ELLiC)*., 2, 313–320.
- 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). The Effect of Lecturer Performance and Learning Creativity on English Learning Achievement of Mercu Buana University Students, Jakarta, Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(12), 4366–4376.
- Kartika, I. (2023). Evaluasi Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 510–523.
- Kartika, I. (2024). Humans and Education in Islam: Optimising Multidimensional Potential for a Cultured and Productive Society. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(3), 566–578. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/ndhq.v9i3.33>
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kosasih, M. (2025). Tantangan dan Peluang Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital Di MAN 7 Depok. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 80–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.454>
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.

- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Muslim. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 917–932.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2024). Implementasi Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Metode Tilawati di Kabupaten Bogor. *Jurnal Tahsinia*, 5(3), 391–405.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Paramansyah, A. (2024). The Effect of Character and Learning Motivation on Learning Achievment of Al-Qur'an and Hadith of Students at Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta, Indonesia. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 6(2), 1092–1105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38035/dijemss.v6i2.3581>
- Primarni, A. (2025). The Impact of Students' Emotional Well-Being and Social Skills on Academic Achievement Mediated by Holistic Education in Indonesian Universities. *Journal of Educational Innovation and Research*, 1(2), 48–56.
- 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.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Rusmana, F. D. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *First International Conference on Administration Science (ICAS 2019)*, 327–332.
- Saepudin, S. (2020). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 089–101.
- Saepudin, S. (2021). Improving the Ability to Understand the Quran Reading through the Application of the Mind Map Method during the Covid 19 Pandemic in Al-Qur'an Education Institutions Qurrota A'yun at Kutaraja Village, Maleber District, Kuningan Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 14331–14338.
- Saepudin, S. (2022). Synergistic Transformational Leadership and Academic Culture on The Organizational Performance of Islamic Higher Education in LLDIKTI Region IV West Java. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 283–297.
- Saepudin, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT di Era Industri 4.0. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 571–586.

- Saepudin, S. (2024). Strategi Pengawas Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(1), 88–103.
- Septiadiningsih et al. (2019). Penerapan Metodebermain Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Di Tk Al-Falah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 84–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p84-91>
- Setiawati, E. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Setiawati, Y. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Al-Qur'an melalui Tradisi Budaya Literasi di Taman Pendidikan Qur'an Nurul Ikhlas Sawah Besar Jakarta Pusat, Provinsi DKI Jakarta. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1034-1043.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Suhud, U. (2025). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Berbasis Pariwisata Alam di Kawasan Dieng: Kolaborasi Strategis Fakultas Ilmu Manajemen (Kegiatan PkM). *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian*, 4(10), 9685–9694.
- Sunasa, A. A. (2023). Analysis Of Islamic Higher Education Development Models In Indonesia. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 3(4), 215–225.
- 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. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Uswatiyah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(9), 100–107.
- Widyastuti, U. (2024). Lecturer Performance Optimization: Uncovering the Secret of Productivity in the Academic World. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 205–215.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.