

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN *UNPLUGGED CODING* DI KELOMPOK B RA AL-MUAWANAH RENGASDENGKLOK

Riska Maryana^{1*}, Asep Supriatna², Kurniasih³

PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

riskamaryana46@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai suatu upaya untuk menstimulasi dan memberi rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun. Adapun penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal simbol arah panah, menyusun langkah arah panah atau pola sederhana, mengikuti instruksi serta menyadari jika pola langkahnya salah dan memperbaiki kesalahan melalui kegiatan unplugged coding di RA Al-Muawanah. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus mayoritas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (31%) dan Belum Berkembang (69%). Pada siklus I, terdapat peningkatan kemampuan kognitif dengan mayoritas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (54%) dan Belum Berkembang (15%). Penerapan kegiatan unplugged coding pada siklus II, mayoritas anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (39%) dan Berkembang Sangat Baik (46%), Mulai Berkembang (15%) dan tidak ada dalam kategori Belum Berkembang. Sehingga (85%) anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, hal ini melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan 75%. Sehingga temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan unplugged coding dapat membantu anak dalam menyusun cara berpikir yang lebih sistematis dan logis. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga belajar memahami sebab-akibat dan memprediksi hasil tindakan.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Unplugged Coding, Anak Usia Dini.

Abstract: Early Childhood Education is an effort to stimulate and provide stimulation to children from birth to six years old. This study aims to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years in recognizing arrow symbols, arranging arrow steps or simple patterns, following instructions, and realizing if the step pattern is wrong and correcting errors through unplugged coding activities at RA Al-Muawanah. This study uses Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles with the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The results of the study show that in the pre-cycle stage most children are still in the category of Starting to Develop (31%) and Not Yet Developing (69%). In cycle I, there is an increase in cognitive abilities with most children still in the category of Starting to Develop (54%) and Not Yet Developing (15%). The implementation of unplugged coding activities in cycle II, most children reach the category of Developing According to Expectations (39%) and Developing Very Well (46%), Starting to Develop (15%) and none in the category Not Yet Developing. Thus, 85% of children were in the Developing as Expected and Developing Very Well categories, exceeding the research success indicator of 75%. These findings indicate that unplugged coding activities can help children develop more systematic and logical thinking. They not only follow instructions but also learn to understand cause and effect and predict the outcomes of actions.

Keywords: Cognitive Ability, Unplugged Coding, Early Childhood.

Article History:

Received: 19-11-2025

Revised : 20-12-2025

Accepted: 01-01-2026

Online : 30-01-2026

A. LATAR BELAKANG

Anak usia dini menurut Ulfa dalam (Sulaeman, 2022) adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, sehingga memerlukan stimulasi sesuai tahapannya. Pada masa ini, Maghfiroh & Suryana dikutip (Asitoh, 2025) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki peran penting sebagai upaya stimulasi sekaligus mengembangkan potensi anak secara optimal. Program pembelajaran yang diberikan harus sesuai prinsip pendidikan anak usia dini serta mempertimbangkan norma dan nilai kehidupan.

Usia dini merupakan tahap perkembangan paling sensitif yang terjadi Sepanjang kehidupan manusia, anak usia dini sering disebut sebagai masa sensitif. Karena selama periode sensitif inilah seseorang paling teriritasi, stimulasi yang tepat memungkinkan anak untuk berkembang secara optimal di semua bidang. Ruang lingkup perkembangan tersebut saling terkait, terintegrasi dan dikembangkan secara berkelanjutan melalui program pengembangan anak usia dini.

Kemenkes dikutip (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa perkembangan merupakan peningkatan struktur dan fungsi tubuh menjadi lebih kompleks pada bidang motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian. Adapun Maghfuroh & Harsono dikutip (Andrivat, 2025) bahwa perkembangan adalah meningkatnya kemampuan atau skill dan keterampilan fisik anak yang lebih kompleks meliputi peningkatan keterampilan, peningkatan aktivitas fisik, dan peningkatan proses berpikir.

Hurlock dikutip (Awaludin, 2023) menjelaskan bahwa pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Anak tidak saja menjadi besar secara fisik, tapi ukuran dan struktur organ dalam tubuh dan otak meningkat. Akibatnya ada pertumbuhan otak, anak tersebut memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat dan berpikir. Adapun menurut Achir dikutip (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif, yaitu perubahan-perubahan psikofisis yang merupakan hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi yang bersifat psikis dan fisik pada diri anak secara berkelanjutan, yang ditunjang oleh faktor keturunan dan faktor lingkungan melalui proses maturation dan proses learning. Maturation berarti suatu proses penyempurnakan, pematangan dari unsur-unsur atau alat-alat tubuh yang terjadi secara alami. Proses learning merupakan proses belajar, melalui pengalaman pada jangka waktu tertentu untuk menuju kedewasaan.

Kemendikbudristek dikutip (Supriani, 2023) menjelaskan bahwa perkembangan anak merupakan rangkaian perubahan yang saling mempengaruhi antara aspek fisik maupun psikis yang harus berjalan harmonis. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menegaskan bahwa aspek yang harus dikembangkan meliputi nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional dan kognitif. Adapun Izzuddin dikutip (Andrivat, 2024) bahwa kemampuan kognitif merupakan aspek penting dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami informasi, dan menyelesaikan masalah.

Kemampuan kognitif juga berkaitan dengan emosi, interaksi sosial, dan penyelesaian konflik. Menurut Lev Vygotsky dikutip (U. Supriatna, 2026) menegaskan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh interaksi sosial melalui konsep *Zone of*

Proximal Development (ZPD), yakni rentang antara kemampuan anak yang dapat dilakukan anak secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai ketika mendapat bimbingan dari orang dewasa. Dalam hal ini, Saputra & Suryandi dalam (Erfiyana, 2025) menjelaskan bahwa dukungan berupa *Scaffolding* dibutuhkan, yaitu bantuan bertahap dari orang dewasa yang kemudian dikurangi saat anak mampu mandiri.

Berdasarkan Permendikbud 5 tahun 2022 dikutip (Mayasari, 2025) menjelaskan bahwa kompetensi yang diharapkan dalam perkembangan kognitif anak usia dini antara lain berpikir logis, kritis, mampu memecahkan masalah sederhana, mengenal simbol, menghitung, mengelompokkan, serta mengekspresikan ide melalui imajinasi. Namun, hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al-Muawanah Rengasdengklok menunjukkan bahwa 9 dari 13 anak masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan tentang sebab akibat, menyusun urutan gambar, memecahkan teka-teki, maupun menuangkan ide imajinatif dalam gambar. Hal ini menunjukkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kreatif anak masih rendah.

Mengatasi kondisi tersebut, menurut Ulfa dalam (Arifudin, 2024) bahwa pendidik perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat, agar anak lebih mudah memahami dan mengembangkan kemampuannya. Menurut H.M. Arifin dalam (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa secara etimologi, istilah metode berasal dari bahasa Yunani *metodos*. Kata *metodos* berasal dari dua kata yaitu: *metha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Arab metode disebut *thariqah*. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai maksud.

Menurut Hamzah B. Uno dikutip (Kartika, 2025) bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu. Adapun Abu Ahmadi dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Rusmaini dikutip (Kartika, 2026) bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran. Sedangkan menurut Ismail Sukardi dikutip (Arifudin, 2025) bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang dilakukan guru untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada siswa. Lebih lanjut menurut Sukardi dikutip (Mayasari, 2023) bahwa metode pembelajaran juga didefinisikan sebagai cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai. Metode pembelajaran adalah prosedur atau cara yang bersifat teknis.

Maka dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara sadar dan sistematis kepada peserta didik sehingga pesan-pesan tersebut dapat diterima dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan variatif dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Dalam menggunakan suatu metode, kita seharusnya memiliki beberapa landasan pemikiran mengapa kita memakai metode tersebut. Prinsip pemakaian metode yang digunakan berfungsi untuk memberi penguatan terhadap apa yang kita kerjakan, sehingga kita mempunyai alasan yang kuat dalam menggunakan metode tertentu. Mutoharoh et al dikutip (Alammy, 2025) bahwa salah satu pendekatan relevan untuk anak usia dini adalah kegiatan *unplugged coding*. *Unplugged coding* adalah pembelajaran tanpa komputer dengan menggunakan media kartu, *puzzle*, dan permainan yang dapat melatih berpikir logis, pemecahan masalah, serta kreativitas anak. Keterampilan ini sejalan dengan kebutuhan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan inovasi (Zafrullah, 2024). Menurut Jeanette Wing dalam (Mayasari, 2024) bahwa anak usia dini perlu mulai mengembangkan *computational thinking* melalui logika, pengurutan, abstraksi, dan algoritma.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Kegiatan *Unplugged Coding* di Kelompok B RA Al-Muawanah Rengasdengklok” sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan kognitif yang dihadapi anak melalui metode pembelajaran yang menyenangkan. Adapun tujuan penulis mengadakan penelitian ini, adalah : 1) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kognitif anak sebelum melaksanakan kegiatan *unplugged coding*, 2) untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan *unplugged coding* dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak, serta 3) untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diterapkannya kegiatan *unplugged coding*.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2020) 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 (Kartika, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Erfiyana, 2026) 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 (Awaludin, 2024) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Kemmis dan taggart dalam (Rosmayati, 2025) 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 (Maulana, 2025) bahwa penelitian diawali

dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Muawanah Rengasdengklok Karawang pada bulan Mei-Juni 2025, menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang berlaku di sekolah. Subjek penelitian ini adalah 13 anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun, terdiri dari 9 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Objek penelitian ini adalah kegiatan unplugged coding yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumen pendukung berupa foto kegiatan serta catatan guru dan peneliti. Indikator keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak dilihat dari empat indikator, yaitu: 1) Dapat mengenal simbol arah panah dengan benar, 2) Mampu menyusun langkah atau urutan sederhana, 3) Mampu mengikuti instruksi arah atau pola secara berurutan, 4) Dapat memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan bermain unplugged coding. Siklus-siklus dalam penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, dikutip dari (Ningsih, 2025). Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan penelitian untuk memperoleh data sesuai kebutuhan (Aslan, 2025).

Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan ditetapkan jika 75% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Data yang diperoleh bersifat kuantitatif karena berbentuk angka hasil skor penilaian. Menurut Sugiyono dikutip (Abduloh, 2020), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada data numerik yang dianalisis secara statistik untuk menjawab masalah penelitian. Dengan demikian, meskipun penelitian ini berupa PTK yang bersifat reflektif, teknik pengumpulan datanya menggunakan pendekatan kuantitatif sederhana agar hasil perkembangan anak dapat diukur secara objektif, dikutip dalam (Nita, 2025).

Tujuan penelitian tindakan kelas, sebagaimana dijelaskan oleh Wina Sanjaya dikutip (Paramansyah, 2024), adalah untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan pembelajaran di kelas dengan merefleksikan praktik-praktik terkini, mengembangkan strategi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan kemudian mengevaluasi hasilnya.

Hasanah dikutip (Sunasa, 2023) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik Observasi yaitu peneliti turun langsung mengikuti dan mengamati selama kegiatan makan bersama berlangsung, dengan teknik ini peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Adapun Hakim dikutip (Kosasih, 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 (Ekawati, 2024) 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 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 kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Heriman, 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 (Ningsih, 2024).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Hoerudin, 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 upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Erfiyana, 2024) 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 (Fahimah, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Adapun Sopwandin dalam (Suhud, 2025) 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 merupakan sebuah bagian dari prosedural penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Jaenal, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*.

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 (Sehabudin, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Gumilar, 2023). 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 (Erfiyana, 2023) 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 upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*.

Moleong dikutip (Widyastuti, 2024) 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, 2022) 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, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Uswatiyah, 2023) 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, 2018) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Nasution dalam (Saepudin, 2021) bahwa analisis data adalah proses penyusunan data supaya dapat diinterpretasikan data dengan tujuan menempatkn berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*. Analisis data yang dilakukan peneliti yaitu melalui observasi pengumpulan data mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, catatan lapangan mencatat kondisi dan peristiwa yang terjadi pada saat penelitian dilakukan, wawancara kepada guru kelas serta orang tua dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung, analisis dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data peneliti memilih data yang relevan dengan fokus masalah, penyajian data berupa narasi deskriptif mengenai aktivitas pembelajaran, dan melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*.

Lutfatul dalam (Saepudin, 2019) 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 upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*.

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 (Saepudin, 2020).

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan membandingkan hasil persentase skor yang diperoleh pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Data pra-siklus diambil dari hasil observasi sebelum tindakan pembelajaran dilakukan pada siklus I dan II. Analisis kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono dalam (Nasril, 2025) yang menyatakan bahwa data penelitian dapat dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan persentase untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding*.

Data dianalisis menggunakan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Apiati & Hermanto, 2020). Tingkat pencapaian anak dapat dihitung menggunakan rumus persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase digunakan untuk menentukan kategori keberhasilan anak dalam setiap siklus kegiatan *unplugged coding*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II di kelompok B RA Al-Muawanah Rengasdengklok tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa kegiatan *unplugged coding* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal arah panah, menyusun langkah arah panah atau pola sederhana, mengikuti instruksi arah atau pola sederhana, serta menyadari jika pola atau langkahnya salah dan mencoba memperbaikinya (*problem solving*). Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa pembelajaran melalui kegiatan *unplugged coding* mampu memberikan stimulasi efektif terhadap kemampuan berpikir anak dalam memecahkan masalah sederhana. Adapun untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai standar yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disajikan tabel kriteria penilaian kemampuan kognitif anak.

Tabel 1.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif

No.	Rentang Skor	Kategori
1	$X \geq 12$	Berkembang Sangat Baik
2	$12 > X \geq 10$	Berkembang Sesuai Harapan
3	$10 > X \geq 8$	Mulai Berkembang

4	$X < 8$	Belum Berkembang
---	---------	------------------

Berdasarkan hasil perhitungan, data kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel penilaian kemampuan kognitif dengan kriteria sebagai berikut : a) Apabila skor penilaian kemampuan kognitif ≥ 12 , maka anak digolongkan dalam kategori Berkembang Sangat Baik, b) Apabila skor < 12 namun ≥ 10 , maka penilaian kemampuan kognitif anak termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan, c) Apabila skor < 10 namun ≥ 8 , maka kemampuan kognitif dalam kategori Mulai Berkembang, d) Apabila skor < 8 , maka kemampuan kognitif termasuk dalam kategori Belum Berkembang.

Pernyataan dalam tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan penilaian kemampuan kognitif anak. Hasil observasi pada kondisi awal yang terdapat pada lembar penilaian, bahwa mayoritas anak masih dalam kategori Mulai Berkembang (31%) sedangkan Belum Berkembang (69%). Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan sebab akibat dan belum mampu menyusun urutan logis, mengenali pola serta memahami instruksi yang terdiri dari beberapa langkah. Dengan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang bisa membantu anak belajar secara berpikir bertahap dan menyenangkan.

Pada siklus I, kegiatan *unplugged coding* mulai diperkenalkan. Anak diajak untuk mewarnai gambar arah panah dan bintang sesuai dengan instruksinya. Kegiatan ini awalnya membuat sebagian anak bingung, namun mereka terlihat antusias untuk mengerjakannya. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan awal. Mayoritas anak masih dalam kategori Mulai Berkembang (54%) dan kategori Belum Berkembang (15%). Sebagian besar anak mulai mengenal simbol arah panah, menyusun langkah arah panah atau pola sederhana, mengikuti instruksi serta menyadari jika pola langkahnya salah dan memperbaiki kesalahan (*problem solving*) melalui aktivitas tanpa perangkat digital. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan tersebut mulai memberikan pengaruh terhadap proses berpikir anak. Berdasarkan pandangan Piaget dikutip (Sudrajat, 2024), kondisi ini menggambarkan fase transisi dalam tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak mulanya memecahkan masalah dengan memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan menta seperti menirukan perilaku orang lain.

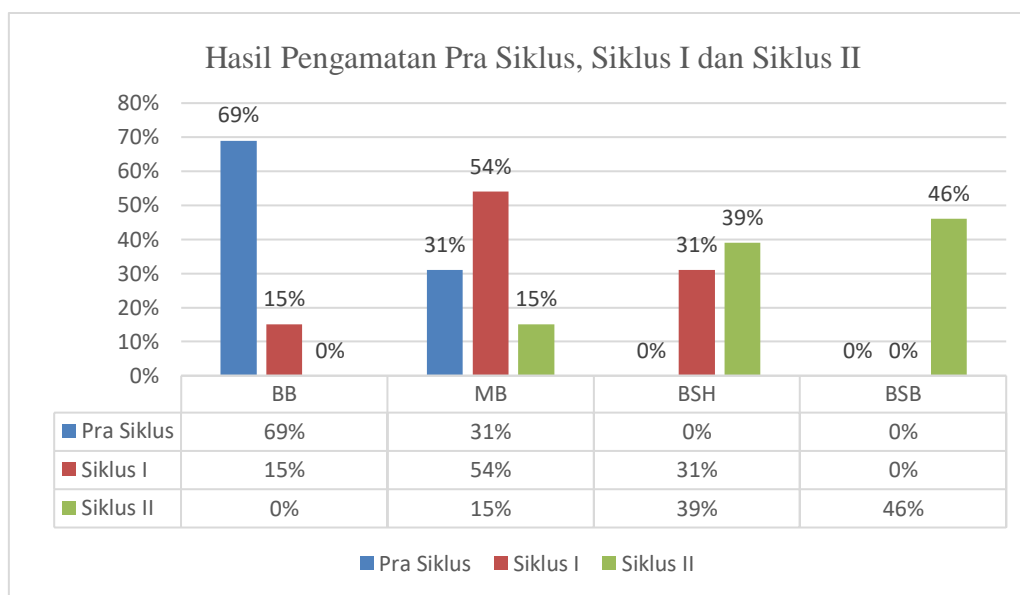
Berdasarkan hasil dari siklus I, peneliti dan guru menyadari beberapa hal yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, di siklus II pendekatan yang digunakan lebih disesuaikan dengan kemampuan anak. Permainan lebih bervariasi, tantangan dibuat bertahap dan guru lebih aktif mendampingi setiap anak pada saat kegiatan berlangsung.

Pada siklus II anak diajak untuk menyusun pola berulang, membuat robot dari selem dan menyusun arah panah untuk sampai pada tujuan. Hal ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Mayoritas anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (39%) dan kategori Berkembang Sangat Baik (46%), Mulai Berkembang (15%) dan tidak ada dalam kategori Belum Berkembang. Sehingga (85%) anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, hal ini melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Anak mampu menunjukkan pemahaman lebih baik terhadap pola, urutan dan instruksi. Anak-anak terlihat lebih percaya diri dan aktif. Perubahan ini menunjukkan bahwa kegiatan *unplugged coding*

dapat membantu anak dalam menyusun cara berpikir yang lebih sistematis dan logis. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga belajar memahami sebab-akibat dan memprediksi hasil tindakan.

Tabel 1.2 Hasil Pengamatan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kategori	Hasil Tindakan Antarsiklus		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0%	0%	46%
Berkembang Sesuai Harapan	0%	31%	39%
Mulai Berkembang	31%	54%	15%
Belum Berkembang	69%	15%	0%



Grafik 1.1 Hasil Pengamatan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Temuan di lapangan sejalan dengan teori perkembangan Piaget dikutip (A. Supriatna, 2022), yang menyebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional. Di usia ini, mereka mulai mampu berpikir simbolik dan menghubungkan urutan peristiwa secara logis. Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung dan stimulative dapat berkontribusi besar terhadap perkembangan kognitif anak, seperti kelas yang dilengkapi dengan materi pembelajaran yang beragam, ruang yang memfasilitasi eksplorasi dan eksperimen, serta kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan kolaboratif, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Adapun perbedaan mendasar dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal simbol arah panah, menyusun arah panah atau pola sederhana, mengikuti instruksi serta menyadari jika pola langkahnya salah dan memperbaiki kesalahan, sedangkan dalam penelitian (Widiana, 2023) mengenal bidang geometri dan angka melalui media *geoboard*, dalam penelitian (Astuti et al, 2024) menggunakan permainan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolis. Perbandingan tersebut

menunjukkan bahwa penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya mengenai pengembangan kemampuan kognitif anak.

Metode mengajar yang digunakan dalam setiap pertemuan kelas harus melalui seleksi yang berkesuaian dengan perumusan tujuan intruksional khusus. Metode apapun yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar hendaklah memperhatikan beberapa syarat-syarat penggunaannya. Ahmad Sabri dikutip (Saepudin, 2023) menjelaskan bahwa syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motifasi, minat atau gairah belajar siswa.
2. Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut.
3. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya.
4. Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
5. Metode yang digunakan harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai serta sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh guru dalam penggunaan metode. Keenam faktor tersebut merupakan syarat agar metode yang digunakan oleh guru tepat dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bahwa kegiatan *unplugged coding* merupakan pendekatan yang layak untuk dikembangkan di PAUD. Kegiatan ini tanpa harus menggunakan teknologi, anak dapat dilatih untuk berpikir runtut, memahami pola dan menyusun strategi sederhana. Meskipun kegiatan *unplugged coding* memberikan manfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, tidak dapat dipungkiri bahwa beberapa keterbatasan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan anak dalam memahami konsep abstrak sehingga sering kali kesulitan memahami logika atau urutan langkah yang lebih rumit. Selain itu, keberhasilan kegiatan *unplugged coding* sangat bergantung pada kreativitas guru. Jika guru kurang variatif dalam merancang aktivitas, kegiatan dapat terasa monoton dan kehilangan makna edukatifnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *unplugged coding* di kelompok B RA Al-Muawanah Rengasdengklok, kondisi awal kemampuan kognitif anak, mayoritas anak masih dalam kategori Mulai Berkembang (31%) dan kategori Belum Berkembang (69%). Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan sebab akibat dan belum mampu menyusun urutan logis, mengenal pola serta memahami instruksi yang terdiri dari beberapa langkah. Dengan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang

bisa membantu anak belajar secara bertahap dan menyenangkan. Adapun pelaksanaan kegiatan *unplugged coding* dalam pembelajaran dilakukan melalui media gambar dan kegiatan interaktif berbasis instruksi. Anak diajak mengenal simbol arah panah, menyusun langkah arah panah atau pola sederhana, mengikuti instruksi serta menyadari jika pola langkahnya salah dan memperbaiki kesalahan (*problem solving*) melalui aktivitas tanpa perangkat digital. Pelaksanaan kegiatan tersebut memberikan pengaruh terhadap proses berpikir anak. Penerapan kegiatan *unplugged coding* memperlihatkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak. Pada siklus II, mayoritas anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (39%) dan Berkembang Sangat Baik (46%), Mulai Berkembang (15%) dan tidak ada dalam katogori Belum Berkembang. Sehingga (85%) anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, hal ini melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Anak mampu menunjukkan pemahaman lebih baik terhadap pola, urutan dan instruksi. Anak terlihat lebih percaya diri dan aktif. Perubahan ini menunjukkan bahwa kegiatan *unplugged coding* dapat membantu anak dalam menyusun cara berpikir yang lebih sistematis dan logis. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga belajar memahami sebab-akibat dan memprediksi hasil tindakan.

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan guru dapat mengintegrasikan kegiatan *unplugged coding* ke dalam pembelajaran sehari-hari melalui aktivitas sederhana seperti menyusun arah, bermain pola, atau memberi perintah dengan langkah-langkah logis yang sesuai dengan kemampuan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa tersusunnya karya ilmiah ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah menganugrahkan nikmat iman, Islam, kesehatan serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya ilmiah ini dengan baik.
2. Bapak Hendar, SE, S. AP, MM, MH selaku Ketua STIT Rakeyan Santang Karawang yang telah memberikan arahan dan dukungan.
3. Bapak Dr. Candra Mochamad Surya, MT selaku Wakil Ketua I STIT Rakeyan Santang Karawang yang turut mendorong dalam proses penulisan karya ilmiah ini.
4. Bapak Dr. Devi Sulaeman, M. Pd selaku Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan kesempatan dan dukungan akademik.
5. Bapak Asep Supriatna, M. Pd selaku pembimbing I dan Ibu Kurniasih, M. Pd selaku pembimbing II, atas segala arahan, bimbingan, serta kesabaran dalam memberikan masukan berharga selama proses penyusunan karya ilmiah.
6. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan terlaksananya kegiatan penelitian ini.
7. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan do'a, dukungan moral, dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- 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.
- Andrivat, Z. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(2), 182–197.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Apiati, V., & Hermanto, R. (2020). Students' Critical Thinking Ability in Solving Mathematical Problems Based on Learning Style. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 167–178.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Evaluasi Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(2), 560–575.
- Arifudin, O. (2025). Evaluasi Manajemen Pendidikan Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Melalui Penggunaan Teknologi Informasi. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 158–173.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- 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.
- Astuti et al. (2024). Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 4(2), 78–86.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyon Edu*, 1(3), 257–269.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- 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.
- Erfiyana, E. (2023). Upaya Meningkatkan Peran Aktif Mahasiswa Dalam Membangun Pemberdayaan Kegiatan Di Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(2), 87–97.
- Erfiyana, E. (2024). Implementasi budaya mutu sekolah melalui pendekatan total quality management. *Jurnal Tahsinia*, 5(7), 1055–1066.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic

- Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Fahimah, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Pada Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel Di PAUD Janitra. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 547–555.
- Gumilar, D. (2023). Pendidikan kewirausahaan pada mahasiswa dalam rangka mengatasi tingkat pengangguran lulusan perguruan tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 499–509.
- Heriman, M. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad ke-21: Perspektif dan Tantangan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 2724–2741.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Vocabulary Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Plamboyan Edu*, 1(2), 208–219.
- Jaenal, A. (2024). Belajar Berhukum Melalui Media Pembelajaran Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 536–546.
- 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. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Kartika, I. (2023). Pengabdian Masyarakat Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pendidikan Agama Islam Di Wilayah Perkotaan. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(3), 153–167.
- Kartika, I. (2024). Peran Konseling Keagamaan Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(2), 400–415.
- Kartika, I. (2025). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 3(3), 800–815.
- Kartika, I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- 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>
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- 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.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- 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.
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- 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>
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- 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.
- Sehabudin, B. (2024). Manajemen Program Ekstrakurikuler Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1383–1394.
- 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.
- Sulaeman, D. (2022). Penanaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Mengukur

- Menggunakan Model Explicit Instruction. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 45–52.
- 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). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.
- Supriatna, A. (2022). Upaya Melatih Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 37–44.
- Supriatna, U. (2026). The Role Of Teachers In Improving The Quality Of Learning In Madrasah Tsanawiyah. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 45–56.
- 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.
- Widiana, Y. W. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bidang Geometri Dan Angka Melalui Media Geoboard. *Tahsinia*, 4(1), 61–70.
- 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.
- Zafrullah, et al. (2024). Implementasi Penggunaan Kemampuan Computational Thinkimng Pada Sekolah Anak-Anak: Analisis Bibliometrik. *Binagogik*, 11(2), 201–225.