

UPAYA MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA KELOMPOK B DI POS PAUD ABABIL

Juanah^{1*}, Cecep², Abdul Fatah³
PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia
juanah081991@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian rangsangan pendidikan agar anak mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Konsep Bilangan anak di kelas B melalui kegiatan Permainan Tradisional dengan menggunakan Permainan Congklak. Kreativitas anak di kelompok B berdasarkan observasi di Pos PAUD Ababil belum semua berkembang dengan baik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas dan dilakukan dalam dua siklus pelaksanaan. Penelitian dilakukan di semester I tahun ajaran 2024/2025 sehingga hasil penelitian pada siklus I menunjukkan hasil sebesar 80% (BSH). Pada siklus II diperoleh hasil sebesar 85% (BSB). Melalui hasil tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan Kreativitas anak pada setiap siklus. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan Permainan Tradisional yang dilakukan berulang-ulang dapat meningkatkan Konsep Bilangan pada kelompok B di Pos PAUD Ababil Desa Sedari Kecamatan Cibuaya Kabupaten Karawang.

Kata Kunci: Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Tradisional, Congklak.

Abstract: Early childhood education is an effort to provide educational stimulation so that children can develop their various potentials. One important aspect that needs to be developed is cognitive abilities, especially in recognizing the concept of numbers. This study aims to improve the Number Concept of children in class B through Traditional Game activities using the Congklak Game. The creativity of children in group B based on observations at the Ababil PAUD Post has not all developed well. This study is a collaborative Classroom Action Research between researchers and class teachers and was carried out in two implementation cycles. The study was conducted in the first semester of the 2024/2025 academic year so that the results of the research in cycle I showed a result of 80% (BSH). In cycle II, the results were obtained at 85% (BSB). Through these results, there is an increase in children's creativity in each cycle. This study shows that repeated Traditional Game activities can improve the Number Concept in group B at the Ababil PAUD Post, Sedari Village, Cibuaya District, Karawang Regency.

Keywords: Cognitive, Early Childhood, Traditional Games, Congklak.

Article History:

Received: 19-11-2025
Revised : 20-12-2025
Accepted: 01-01-2026
Online : 30-01-2026

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian rangsangan pendidikan agar anak mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan. Berdasarkan hasil observasi di Pos PAUD Ababil, kemampuan konsep bilangan anak masih rendah. Anak cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan belum memahami hubungan jumlah dengan simbol angka. Permainan

tradisional seperti congklak merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu anak memahami konsep bilangan melalui aktivitas konkret.

Berdasarkan Surah An-Nahl ayat 78, pendidikan kognitif adalah proses pengembangan tiga potensi utama yang diberikan Allah SWT kepada manusia sejak lahir, yaitu pendengaran (As-sam') penglihatan (Al-Abshor), dan hati (Al-Afidah). Potensi-potensi ini harus dioptimalkan untuk memperoleh pengetahuan, memahami kebenaran, dan membentuk karakter yang mulia. Surat An-Nahl Ayat 78 yang artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (QS. An-Nahl: 78).

Ayat ini menegaskan bahwa manusia dilahirkan tanpa pengetahuan apa pun, yang menunjukkan bahwa belajar adalah fitrah dan kebutuhan dasar setiap manusia. Pendidikan menjadi sarana penting untuk mengisi "kekosongan" tersebut dengan ilmu pengetahuan.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadara dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Saepudin, 2019).

Tujuan pendidikan adalah salah satu komponen pendidikan yang berupa rumusan tentang kemampuan yang harus dicapai peserta didik dan berfungsi sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan. Kemampuan yang harus dicapai tersebut berupa perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar (Supriatna, 2022).

Kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui pancha indra yang dimilikinya. Di Taman Kanak-Kanak dan lembaga pendidikan sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya fikir.

Beberapa ahli psikologi dalam (Supriatna, 2022) yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan.

- a. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
- b. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- c. Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- d. Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang di sediakan oleh indra.

Di TK guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi kemampuan perkembangan kognitif anak. Konsep Bilangan anak dapat dilihat dari dua aspek yaitu

aspek proses dan aspek hasil. Aspek proses dapat dilihat dengan tingkat partisipasi anak dalam proses belajar dan aspek hasil dapat dilihat dari portofolio, unjuk kerja dan penugasan. Di Pos PAUD Ababil penulis menemukan kurangnya Konsep Bilangan anak yang penulis bimbing dan penulis mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- a. Minat belajar anak yang masih kurang.
- b. Hasil belajar tidak memuaskan.
- c. Anak-anak belum bisa memecahkan masalah.
- d. Anak cepat merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran.
- e. Ada beberapa anak yang tidak termotivasi dengan kegiatan yang mengembangkan Konsep Bilangan.

Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan perbaikan pembelajaran yang menggunakan strategis yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan Anak Usia Dini. Perbaikan pembelajaran dilakukan semata-mata berdasarkan pada masalah yang dihadapi di kelas B Pos PAUD Ababil agar Konsep Bilangan anak dapat berkembang dengan baik.

Dalam UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2002 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Audie dikutip (Saepudin, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai proses belajar yang dibimbing oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan intelekual siswa, serta dapat mampu mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Rohani dikutip (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. 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. Adapun menurut Febrita dan Ulfah dikutip (Kartika, 2025) bahwa media merupakan komponen pembelajaran, pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Hasan dkk dikutip (Aslan, 2025) menjelaskan bahwa media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berbentuk fleksibel atau sederhana yang menghasilkan sesuatu pesan yang mampu merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Lamatenggo dalam (Ningsih, 2025) 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 (Alammy, 2025) 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 (Mayasari, 2024) 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.

Untuk itu diperlukan adanya tindakan lebih lanjut dalam menangani hal tersebut. Agar penelitian ini lebih terarah dan mencegah terjadinya perluasan pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini dibatasi hal-hal berikut: Konsep Bilangan anak usia 5-6 tahun dan kegiatan bermain permainan tradisional.

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 (Nasril, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Abduloh, 2020) 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 (Arifudin, 2020) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Kemmis dan taggart dalam (Maulana, 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 (Rosmayati, 2025) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Menurut (Utomo et al., 2024) penelitian tindakan kelas melibatkan langkah-langkah sistematis yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan serta menganalisis data secara ilmiah agar diperoleh hasil yang dapat digunakan untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Adapun (Supriatna, 2022) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan langkah-langkah sistematis yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian untuk kemudian dianalisis secara ilmiah dikutip dari (Supriatna, 2022).

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang diawali dengan tahap pra-siklus. Setiap siklus mencakup empat aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus-siklus dalam penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, dikutip dari (Fahimah et al., 2021). Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan penelitian untuk memperoleh data sesuai kebutuhan (Kartika, 2018). Penelitian ini dilakukan di PAUD Ababil Kecamatan Cibuaya. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelompok B berusia 5–6 tahun dengan jumlah 10 anak, dengan rincian 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Melalui penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai perkembangan Kognitif anak dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan congklak.

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 (Awaludin, 2024), 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 (Sofwatillah et al., 2024).

Tujuan penelitian tindakan kelas, sebagaimana dijelaskan oleh Wina Sanjaya dikutip (Kartika, 2023), adalah untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan pembelajaran di kelas dengan merefleksikan praktik-praktik terkini, mengembangkan strategi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan kemudian mengevaluasi hasilnya.

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang standar dan sistematik untuk mendapatkan data yang dibutuhkan (Purnama et al, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi yaitu pengumpulan data yang dilaksanakan mulai dari awal pembelajaran, kegiatan pembelajaran inti sampai akhir kegiatan. Kemudian melakukan wawancara kepada guru kelas dan orang tua wali murid dan melakukan dokumentasi berupa foto dan video pada saat kegiatan berlangsung.

Hasanah dikutip (Saepudin, 2022) 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 (Widyastuti, 2024) 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 (Paramansyah, 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 realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang perkembangan Kognitif anak dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan congklak, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Sunasa, 2023).

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 (Kosasih, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Ekawati, 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 perkembangan Kognitif anak dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan congklak.

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

Adapun Sopwandin dalam (Ningsih, 2024) 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 (Hoerudin, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang perkembangan Kognitif anak dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan congklak.

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 (Susita, 2025).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Kartika, 2026). 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, 2025) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Kartika, 2022) 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 perkembangan Kognitif anak dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan congklak.

Moleong dikutip (Nurazizah, 2026) 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 (Awaludin, 2023) 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 (Andrivat, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhamad Djir dalam (Erfiyana, 2026) 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 (Mayasari, 2025) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Nasution dalam (Mayasari, 2023) bahwa analisis data adalah proses penyusunan data supaya dapat diinterpretasikan data dengan tujuan menempatkan 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 perkembangan Kognitif anak dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan congklak. 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 perkembangan Kognitif anak

dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan conglak.

Lutfatul dalam (Arifudin, 2024) 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 perkembangan Kognitif anak dengan penerapan konsep bilangan melalui permainan tradisional dengan menggunakan permainan conglak.

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 (Andrivat, 2025).

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh anak, kemudian menentukan rata-rata dan persentase pencapaian untuk mengetahui kategori perkembangan kognitif. Teknik pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu dengan membandingkan hasil capaian prasiklus, siklus I, dan siklus II. Apabila terjadi peningkatan skor dan kategori perkembangan dari siklus ke siklus, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kesimpulan ditarik berdasarkan data kuantitatif yang diolah, kemudian dipadukan dengan hasil refleksi dari setiap siklus untuk memastikan konsistensi dan keabsahan temuan penelitian.

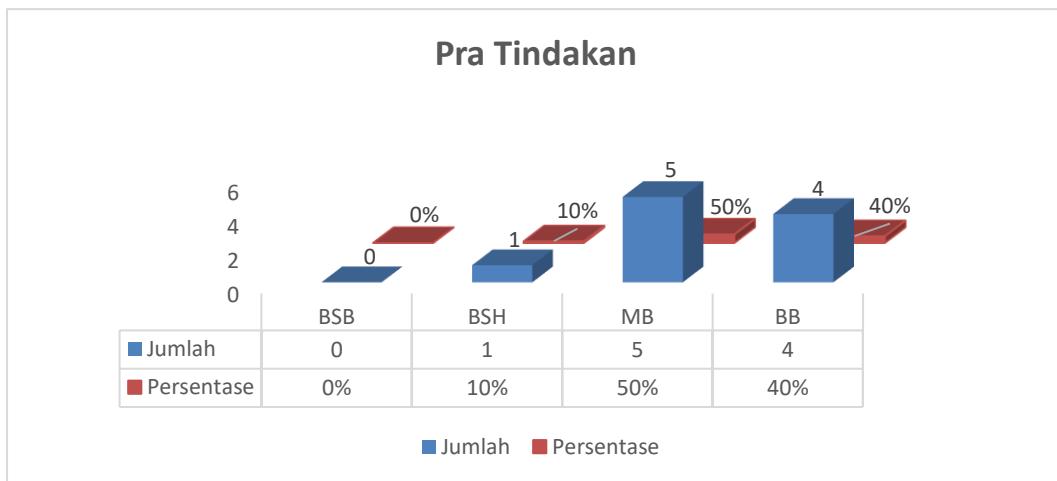
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran, penerapan metode bermain permainan tradisional menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak di PAUD Ababil. Observasi ini dilaksanakan pada hari Senin, 04 November, dengan mengamati berbagai indikator kemampuan kognitif anak, seperti keberanian dalam berinteraksi, kemampuan berhitung, kerja sama, serta mengenal konsep bilangan. Berikut ini data hasil pengamatan terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain permainan tradisional dengan menggunakan permainan conglak dalam pembelajaran. Peningkatan hasil pencapaian dari kegiatan bermain permainan tradisional bermain conglak yang sangat baik. Hasil pencapaian anak pada prasiklus hanya 40%, siklus 1 84%, siklus 2 90%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan perbaikan dengan rencana-rencana yang dibuat menghasilkan pencapaian pembelajaran yang maksimal seperti yang diharapkan peneliti.

Tabel 1. Rekapitulasi Siswa (Pra Tindakan)

No	Nama Anak	Kemampuan Yang Dinilai											
		Memperhatikan cara bermain permainan Tradisional				Memainkan permainan Tradisional dengan benar				Melakukan Kegiatan sesuai indikator			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Ahmad Kanza		✓				✓				✓		
2	Dimas			✓				✓				✓	
3	Rafa		✓				✓				✓		
4	Roni		✓				✓				✓		
5	Marcel		✓				✓				✓		
6	Celica	✓				✓				✓			
7	Nadia	✓				✓				✓			
8	Eva	✓				✓				✓			
9	Anjani		✓				✓				✓		
10	Maura	✓					✓			✓			
Jumlah		4	5	1	0	3	6	1	0	4	5	1	0
Jumlah Skor		20				25				25			
Persentase		40% (BSH)				50% (BSH)				50% (BSH)			



Grafik 1. Kemampuan Kognitif sebelum pelaksanaan (Pra Tindakan)

Berdasarkan data di atas masih terdapat 10 anak yang belum menunjukkan perkembangan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 1 anak dengan persentase 10%. Kategori mulai berkembang (MB) terdapat 5 anak dengan persentase 50% dan kategori belum berkembang (BB) terdapat 4 anak dengan persentase 40%.

Pembahasan

Siklus I

Siklus I merupakan suatu tindakan awal dalam rangka peningkatan kemampuan konsep bilangan melalui kegiatan bermain congklak pada kelompok B di PAUD Ababil yang berjumlah 10 anak sesuai dengan tema permainan tradisional sub tema permainan congklak.

a. Rencana

Berdasarkan hasil observasi sebelum penelitian, guru dan peneliti telah menyusun perencanaan untuk melaksanakan tindakan pada siklus I dengan memberikan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional untuk meningkatkan konsep bilangan anak. Pelaksanaan tindakan pada siklus I direncanakan sebanyak 5 hari yaitu pada tanggal 04 November 2024 sampai 08 November 2024. Pada tahap perencanaan peneliti dan guru bersama-sama menentukan tema, sub tema dan indikator yang akan digunakan untuk membuat rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan media yang digunakan untuk kegiatan Menggambar, menyiapkan alat

dokumentasi berupa kamera untuk mengambil foto atau mengambil video proses pelaksanaan tindakan, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mencatat kemampuan konsep bilangan anak ketika dilakukan tindakan kegiatan bermain conglak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan-kegiatan perbaikan dalam rangka peningkatan konsep bilangan dengan permainan tradisional dilaksanakan pada tanggal 04 November 2024 sampai dengan 08 November 2024.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan ini instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar observasi dan lembar penilaian anak.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus I di pertemuan 1-5 dari 10 anak yang mengikuti pembelajaran kognitif melalui kegiatan permainan tradisional dengan hasil:

- 1) Memperhatikan cara bermain permainan Tradisional (79%)
- 2) Memainkan permainan Tradisional dengan benar (80%)
- 3) Melakukan Kegiatan sesuai indikator (86%)

Dengan rata-rata 84% ke-3 indikator kriteria keberhasilan di tetapkan oleh peneliti sebesar 80%, artinya peneliti dikatakan berhasil jika minimal 80% anak memperoleh kriteria nilai Berkembang Sangat Baik (BSB)

Siklus II

Siklus II merupakan suatu tindakan awal dalam rangka peningkatan kemampuan konsep bilangan melalui kegiatan bermain conglak pada kelompok B di PAUD Ababil yang berjumlah 10 anak sesuai dengan tema permainan tradisional sub tema permainan conglak.

a. Rencana

Berdasarkan hasil observasi sebelum penelitian, guru dan peneliti telah menyusun perencanaan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II dengan memberikan tindakan melalui kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan kognitif anak. Pelaksanaan tindakan pada siklus II direncanakan sebanyak 5 hari yaitu pada tanggal 11 November 2024 sampai 15 November 2024. Pada tahap perencanaan peneliti dan guru bersama-sama menentukan tema, sub tema dan indikator yang akan digunakan untuk membuat rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan media yang digunakan untuk kegiatan Menggambar, menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mengambil foto atau mengambil video proses pelaksanaan tindakan, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mencatat kemampuan konsep bilangan anak ketika dilakukan tindakan kegiatan bermain conglak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan-kegiatan perbaikan dalam rangka upaya meningkatkan kognitif dengan permainan tradisional dilaksanakan pada tanggal 11 November 2024 sampai 15 November 2024.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan ini instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar observasi dan lembar penilaian anak.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus II di pertemuan 1-5 dari 10 anak yang mengikuti pembelajaran Kreativitas melalui kegiatan Menggambar dengan hasil:

- 1) Memperhatikan cara bermain permainan Tradisional (83%)
- 2) Memainkan permainan Tradisional dengan benar (85%)
- 3) Melakukan Kegiatan sesuai indikator (90%)

Dengan rata-rata 85% ke-3 indikator masuk kriteria nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tindakan tiap Siklus

Tindakan Siklus I Pada tahap siklus I peneliti melakukan pengambilan data selama 5 pertemuan melalui kegiatan bermain conglak. Kegiatan bermain conglak tersebut dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang telah disusun sebelumnya, serta kegiatan tersebut tentunya dilakukan di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II juga berfokus menggunakan metode bermain permainan tradisional dengan menggunakan permainan conglak sesuai dengan tema pembelajaran “Permainan tradisional” dan subtema “Bermain Conglak”. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan meningkatkan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.



Gambar 1. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Secara umum menurut Akbar dikutip (Mukarom, 2024) bahwa fungsi media adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dapat juga dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam: (a) Media auditif; yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti, radio, cassette recorder, piringan audio. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran. (b) Media visual; yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan

gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun. (c) Media audio-visual; yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Adapun Djamarah dikutip (Kurniawan, 2025) menjelaskan bahwa jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi ke dalam (i) audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara, dan (ii) audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan videocassette.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dan mengalami perkembangan yang sangat pesat setelah di era teknologi. Hassan dkk dikutip (Muslim, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran bertujuan agar peserta didik mudah menerima materi pelajaran, mudah dalam menyampaikan materi, merangsang pikiran dan minat peserta didik hingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran. Adapun Meling dkk dikutip (Uswatiyah, 2023) menjelaskan bahwa tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah juga sebagai suatu alat yang digunakan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada pembelajar agar pesan itu sampai kepada pembelajar dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. begitu banyak alat-alat dan strategi yang digunakan untuk dijadikan media pembelajaran, apalagi di zaman modern saat ini, dimana peralatan yang serba canggih, mulai dari medi audio, visual dan audio visual. Maka dari itu alangkah lebih baiknya kita menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, dan upaya untuk meningkatkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh kepada pembelajar, pembelajar lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta pembelajar juga bisa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, serta mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain permainan tradisional dengan menggunakan permainan congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Ababil. Peningkatan tampak jelas dari pra siklus hingga siklus II, di mana pada pra siklus mayoritas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB), kemudian mengalami perubahan pada siklus I meskipun belum merata, hingga akhirnya pada siklus II sebagian besar anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), tanpa ada lagi yang berada pada kategori BB. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis bermain permainan tradisional yang menyenangkan, kontekstual, dan dilakukan secara terstruktur mampu menstimulasi anak untuk lebih percaya diri, berani berinteraksi, mampu bekerja sama, serta mengenal konsep bilangan.

Dengan demikian, metode bermain permainan tradisional dapat dijadikan strategi alternatif bagi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan meningkatkan

konsep bilangan anak, dengan dukungan orang tua dan sekolah dalam penyediaan sarana yang memadai. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, dilakukan di berbagai lembaga, serta mencakup siklus yang lebih panjang agar hasil penelitian lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puja dan puji syukur marilah kita panjatkan kepada allah yang telah memberikan penulis kemampuan dan kesehatan untuk menyelesaikan penelitian ini, sehingga terselesaikannya penelitian ini. Tidak lupa kami sebagai penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini diantaranya:

1. Ketua STIT Rakeyan Santang yang telah memberikan izin sehingga kegiatan penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Cecep, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga dalam setiap tahap penelitian.
4. Bapak Drs. Abdul Fattah, S.Pd.I, MM. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, serta saran konstruktif demi penyempurnaan penelitian ini.
5. Pimpinan, guru, serta peserta didik PAUD Ababil Kecamatan Cibuaya yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung.

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 JURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736.
- Andrivat, Z. (2024). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Literasi Dasar Bagi Siswa Kelas IV Terhadap Peningkatan Membaca Abjad Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(1), 92–107.
- Andrivat, Z. (2025). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(2), 220–230.
- 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). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Analisis Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(1), 160–175.
- 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. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan 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.*
- Erfiyyana, E. (2025). Implementasi Strategi Critical Incident Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia, 6(2), 232–246.*
- Erfiyyana, 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., Nasem, & Rohyaningsih, C. B. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita pada Kelompok A Tkit Al-Irsyad Al-Islamiyah Kecamatan Karwang Barat. *Jurnal Al-Amar (JAA), 2(2), 143–154.*
- 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.*
- 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). 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.*
- 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>
- 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. (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.
- 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.
- 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 Achievement 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>
- Purnama et al. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.
- 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. (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.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- 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.

- 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.
- Supriatna, A. (2022). Upaya Melatih Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 37–44.
- Susita, D. (2025). The Influence Of Transformational Leadership And Agile Learning On Lecturers' Innovation Performance At Mercu Buana University, Jakarta, Indonesia. *Lex Localis-Journal Of Local Self-Government*, 23(11), 2131–2138.
- 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.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- 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.