

PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN BONGKAR PASANG DI TK NURUL ILMU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL

Khadijah¹, Nur Izzah Qistina², Dea Dinanti Lubis³, Rhea Aquilla⁴

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan¹ (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan² (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan³ (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan⁴ (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan)

Corresponding Author: khadijah@uinsu.ac.id, nurizzah1002@gmail.com,
deadinantilubis03@gmail.com, rheaaquillafawazsitohang@gmail.com

Abstract: Play activities are an important part of the early childhood learning process. Every element in early childhood learning activities should be implicated through play activities. Play provides a real experience for children, in learning everything. Early childhood education programs focus on developing aspects of moral, cognitive, language, physical-motor, social and emotional values as well as the arts. Through play activities can improve children's development and provide benefits. One of the games that can improve early childhood development is playing disassembly. Aspects that can be developed through pairing play activities at Nurul Ilmi Kindergarten are the social-emotional aspects of children, cognitive, psychomotor, and psychosocial. The approach used in this study is descriptive qualitative and through documentary observation. The research subjects consisted of 2 teachers and 15 children in one block center class. In the type of disassembly game that is applied in Nurul Ilmi Kindergarten, namely disassembling blocks, and the results of the research on disassembling blocks can improve children's cognitive aspects, artistic creativity, social emotional, and motor skills in children. That the application of the geometric puzzle method can improve children's cognitive development in shape recognition Group A Semester II. This is an increase from the increase in cognitive recognition of shapes in each cycle. Achievement of cognitive development in shape recognition: 71.50% in Cycle I, 91.00% in Cycle II, namely very high class.

Keywords: playing disassembly, social-emotional abilities, students.

Abstrak: Aktivitas bermain merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Setiap unsur dalam kegiatan belajar anak usia dini harusnya diimplikasikan melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan pengalaman yang nyata pada anak, dalam mempelajari segala hal. Program pendidikan anak usia dini, berfokus pada pengembangan aspek nilai moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial dan emosional serta seni. Melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan perkembangan anak dan memberi manfaat. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini adalah bermain bongkar pasang. Aspek yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bongkar pasang di TK Nurul Ilmi ini yaitu, aspek sosial emosional anak, kognitif, psikomotorik, hingga psikososialnya. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif dan melalui observasi dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas 2 orang guru dan 7 anak yang ada pada satu kelas sentra balok. Pada jenis permainan bongkar pasang yang diterapkan di TK Nurul Ilmi yaitu bongkar pasang balok, dan hasil dari penelitian permainan bongkar pasang balok dapat meningkatkan aspek kognitif anak, seni kreativitas, sosial emosional, dan motorik pada anak. Bahwa penerapan metode bongkar pasang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pengenalan bentuk Kelompok A Semester II. Hal ini tercermin dari peningkatan

perkembangan kognitif pengenalan bentuk pada setiap siklusnya. Capaian perkembangan kognitif pada pengenalan bentuk: 71,50% pada Siklus I, 91,00% pada Siklus II yaitu kelas sangat tinggi.

Kata Kunci: bermain bongkar pasang, kemampuan sosial emosional, peserta didik

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir dengan rentang A usia 0 s/d 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam upaya mengoptimalkan potensi perkembangan anak. Usia dini juga merupakan usia yang paling sensitif dan penting dalam proses tumbuh kembang seorang anak. Memaksimalkan potensi perkembangan anak sejak dini akan mengurangi risiko masalah yang mungkin berdampak negatif dalam proses perkembangan anak pada tahap perkembangan selanjutnya. Ada banyak aspek perkembangan yang penting untuk dioptimalkan pada anak usia dini.

Pendidikan merupakan usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak didik sehingga dapat bersosialisasi dengan masyarakat dan untuk membentuk perilaku yang baik. Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting karena dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yaitu, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, seni. (Karimah & Padilah, 2020)

Bermain adalah sebagai pendekatan pembelajaran bagi anak usia dini. Bermain adalah cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini dan memiliki prinsip-prinsip cara pembelajaran yang paling tepat dan efektif untuk mengembangkan kemampuan anak. Sebelum memasuki jenjang sekolah ketingkat yang lebih tinggi, bermain ialah cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan diri sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil.

Manfaat dari kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah membantu menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain bagi anak juga dijadikan sarana untuk memperoleh pengalaman, mengeksplorasi lingkungan dan menaklukkan lingkungan untuk bertahan dalam suatu kelompok sosial (masyarakat). (Khadijah & Nurul, 2021)

Pengembangan kemampuan sosial emosional banyak dilakukan oleh seorang pendidik dengan berbagai metode. Stimulasi sangatlah penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Segala sesuatu yang diinderakan anak akan menjadi stimulus terbaik bagi perkembangan mereka. (Fauzi & Noviantati, 2018) Semua yang dilihat, didengar, disentuh, dirasa, diraba, dicoba, dimanipulasikan, dan juga yang dialami, akan terus menambah referensi perbendaharaan pengetahuan dan pengalaman bagi anak. Hal ini sangat mungkin, sebab anak usia dini berada dalam periode keemasan atau yang biasa

disebut sebagai masa Golden Age. (Haryani, 2014)

Proses pembelajaran atau pengalaman yang berasal dari lingkungan sangat berpengaruh bagi perkembangan anak. Selain optimalisasi pengembangan fungsi panca indera, lingkungan yang kondusif, aman, dan menyenangkan lebih memberi kesempatan pada anak untuk mengoptimalkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Otak manusia akan selalu memberi respon positif jika segala aktivitas yang dilalui terasa menyenangkan. (Nurrosyid, 2013) Demikian halnya dengan apa yang dialami oleh anak. Mereka akan menyerap berbagai informasi yang diberikan oleh orang lain maupun yang dialaminya sendiri apabila hal tersebut terjadi dalam kondisi yang menyenangkan. (Nababan et al., 2019)

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh para pendidik untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Permainan bongkar pasang menjadi permainan yang cukup populer karena permainan ini menuntut kita untuk berpikir kreatif. Mainan yang dapat dinikmati berbagai kalangan untuk mengembangkan kreativitas, salah satunya adalah permainan bongkar pasang. (Hasnawati, Ahmad, Anizar, Efendi, 1967) Permainan bongkar pasang yang cukup diminati di dunia khususnya untuk kalangan anak-anak dan remaja, pada masa sekarang ini umumnya berbahan plastik. Bongkahanbongkahan plastik yang disediakan bisa saling mengait dan bisa tersusun dalam bentuk apapun. Bongkahan plastik (Brick) tersebut memiliki potensi dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah.

Permainan bongkar pasang menjadi permainan yang cukup populer karena permainan ini menuntut kita untuk berpikir kreatif. (Hasnawati, Ahmad, Anizar, Efendi, 1967)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lembaga PAUD ini menggunakan pendekatan sentra akan tetapi pada pengemplementasian peneliti masih menemukan pembelajaran secara klasikal, mengembangkan pembelajaran calistung (baca, tulis dan berhitung), serta tentang prinsip belajar melalui bermain dan cenderung enggan untuk menggunakan alat permainan yang edukatif seperti permainan bongkar pasang dalam proses pembelajarannya. Alat permainan yang ada pada lembaga tersebut hanyalah sebagai pelengkap ruangan kelas (hanya dipajang), hakikatnya melalui permainan permaianan bongkar pasang guru dapat mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. (Haryani, 2014)

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti berniat melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Kegiatan Bermain Bongkar Pasang Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengaruh Penerapan Kegiatan Bermain Bongkar Pasang Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional (2) Faktor pendukung dan penghambat Penerapan Kegiatan Bermain Bongkar Pasang Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional. (Sitiowati et al., 2020)

METODE

Subjek penelitian ini sebanyak 7 orang anak dengan 4 orang anak laki-

laki dan 3 orang anak perempuan. Penelitian ini tergolong jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Agung, (2012:2) menyatakan “PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktekpraktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional”. (Popilo et al., 2016) Menurut Hopkins PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang dimunculkan di kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus, tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan kesiklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/evaluasi dan refleksi. (Haryani, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sub Judul

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa TK Nurul Ilmi mengimplementasikan permainan bongkar pasang. Saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan permainan bongkar pasang peneliti menemukan guru memberikan pilihan kepada anak-anak ketika ingin memainkan permainan

bongkar pasang. Akan tetapi, permainan yang akan dimainkan sesuai dengan kegiatan yang telah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) oleh lembaga TK Nurul Ilmi. Guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak bagaimana cara memainkan permainan bongkar pasang. Setelah guru memberikan contoh, anak bisa memainkan permainan bongkar pasang secara mandiri dan dapat berimajinasi, bereksplorasi serta membuat sendiri bentuk-bentuk yang anak sukai. Anak terlihat antusias pada saat memainkan permainan bongkar pasang yang dilakukan di dalam kelas. (Nababan et al., 2019)

Selain itu, peneliti melihat guru menyediakan waktu khusus untuk anak bermain bongkar pasang yaitu pada saat masuk sentra (persiapan dan balok) tepatnya pukul 09.45 s/d 10.45 serta menetapkan durasi waktu satu jam kepada anak untuk memainkan permainan bongkar pasang. Guru menyediakan alat khusus untuk bermain permainan bongkar pasang seperti lego, balok, serta bongkar pasang (huruf, angka, hijaiyah, buah-buahan, sayursayuran, binatang dan transportasi). Guru menetapkan kelas yang ingin memainkan permainan bongkar pasang yaitu pada kelas sentra persiapan dan sentra balok. Guru tidak melibatkan orang lain dalam kegiatan bermain permainan bongkar pasang ini, yang dimaksud orang lain di sini ialah orang yang bukan bagian dari TK Nurul Ilmi akan tetapi yang terlibat didalamnya hanyalah guru wali kelas, guru pendamping dan murid kelas tersebut saja. (Budi, 2015)



Gambar dokumen 1



Gambar dokumen 2

Selanjutnya peneliti melihat anak-anak TK Nurul Ilmi sangat menyukai permainan bongkar pasang seperti lego, balok, serta bongkar pasang (huruf, angka, hijaiyah, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang dan transportasi), setiap guru menyampaikan kepada anak akan memasuki kelas sentra balok dan persiapan, anak-anak sangat antusias, karena banyak sekali permainan-permainan yang anak sukai pada sentra tersebut. Peneliti juga melihat, hampir tidak ada anak yang tidak suka bermain permainan bongkar pasang. Permainan bongkar pasang yang sangat dominan disukai oleh anak-anak TK Nurul Ilmi adalah balok dan lego karena dapat di bentuk dengan berbagai

macam bentuk yang disukai anak. (Kristiana, 2018)



Gambar dokumen 3

Pelaksanaan proses pembelajaran mengenal bentuk sudah mengalami peningkatan dari awalnya anak belum mampu mengenal bentuk-bentuk geometri menjadi mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dan mampu membedakan setiap bentuk-bentuk geometri baik mengenal bentuknya dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, layang-layang, trapezium, dll) maupun mengenal konsep sama - tidak sama, lebih besar - lebih kecil dan memecahkan masalah sederhana dalam bongkar pasang bongkar pasang. metode bermain bongkar pasang, mampu melatih meningkatkan konsentrasi anak sehingga lebih fokus mengikuti pembelajaran. Secara umum proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain bongkar pasang untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai perkembangan kognitif dari

siklus I ke siklus II, sehingga penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bermain Bongkar pasang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak dapat diuraikan sebagai berikut. (Kristiana, 2018)

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk pada kelompok A semester II pada siklus I mencapai 71,50% dan rata-rata persentase perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk pada kelompok A semester II pada siklus II sebesar 91,00%, ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk dari siklus I ke siklus II sebesar 19,50% dan berada pada kriteria sangat tinggi. Sehubungan dengan hal itu penerapan metode bermain bongkar pasang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk sehingga mencapai kriteria sangat tinggi. (Ebtanastiti & Muis, 2014)

Terjadinya peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, dalam penelitian tindakan kelas ini, tidak lepas dari peranan metode bermain yang dibantu oleh media bongkar pasang. Piaget (dalam Solehuddin, dkk, 2008:5.9) menekankan bahwa “bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar”. Selanjutnya menurut Masitoh bahwa “bermain juga merupakan tuntutan dan

kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup”. Metode bermain pada hakekatnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Penggunaan metode bermain agar mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, memerlukan media yang menarik seperti media bongkar pasang agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk secara optimal. Media adalah wahana penyalur informasi belajar atau pesan.

Ditambahkan pula menurut Hamalik dalam Situmorang (2012) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Bongkar pasang adalah salah satu modifikasi dari media puzzle. Marasaoly (2009:25) menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan Puzzle”. Kemudian Rokhmat (2006) dalam Situmorang (2012) menyatakan, Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. (Yosefi, 2023)

Bongkar pasang dalam penelitian ini adalah bongkar pasang balok yang kepingan-kepingannya berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium).

Bongkar pasang merupakan media yang terbuat dari kayu. Kepingan-kepingan balok tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak. Bongkar pasang dapat divariasikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga, media bongkar pasang merupakan bagian dari metode bermain yang secara efektif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk pada kelompok A. Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah (*scientific finding*) yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dan ditunjang oleh data-data yang memadai. Temuan ilmiah yang dimaksud adalah bukan data-data hasil penelitian yang diperoleh. Temuan-temuan ilmiah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Bahwa penerapan metode bongkar pasang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pengenalan bentuk. Kelompok A Semester II. Hal ini tercermin dari peningkatan perkembangan kognitif pengenalan bentuk pada setiap siklusnya. Capaian perkembangan kognitif pada pengenalan bentuk: 71,50% pada Siklus I, 91,00% pada Siklus II yaitu kelas sangat tinggi. Beberapa saran dari penelitian ini dijelaskan di bawah ini. Kepemimpinan sekolah diharapkan memberikan ruang bagi guru untuk berkreaitivitas dalam pembelajaran dengan mengembangkan metode, media dan alat bantu lain yang mendukung pembelajaran. Bagi guru

dalam proses pembelajaran, metode bermain bongkar pasang merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk. Selain itu, bermain bongkar pasang untuk anak diharapkan dapat meningkatkan kemandirian dan meningkatkan kemampuan berpikir serta hasil belajar. Maka penting bagi siswa yang telah menyelesaikan pendidikan keguruan PAUD untuk selalu berinovasi dalam penerapan model pembelajaran agar dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih untuk teman-teman kelompok saya yang ikut serta dalam pengerjaan artikel jurnal ini, serta dosen mata kuliah Pengembangan Sosial Emosional Ibu Prof. Dr. Khadijah, M.Ag yang selalu membantu serta memberikan masukan dan juga dorongan agar terselesaikan artikel jurnal ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Budi, M. (2015). Tantangan Pembelajaran Matematika Era Global. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UMS, 810–2000(3), 28–47.
- Ebtanastiti, D. F., & Muis, T. (2014). Survei Pilihan Karir Mahasiswa Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 4(3), 1–10.
- Fauzi, A. M., & Noviantati, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa.

Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, 5(3), 240–248.

Haryani, C. (2014). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Doctoral Dissertation,.

Hasnawati, Ahmad, Anizar, Efendi, J. (1967). Implementasi Permainan Bongkar Pasang Dalam Melejitkan Berbagai Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Pada Paud It Ar-Rahmah Banda Aceh. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.

Karimah, A. A., & Padilah, P. (2020). Pengaruh Permainan Bongkar Pasang Terhadap Kognitif Anak Kelompok B Di Ra an-Nur Marga Mulya. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4191>

Khadijah, & Nurul, zahraini jf. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 5–20. [http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB%20II.pdf)

Kristiana, D. (2018). Implementasi Media “Bosang” Untuk Mengasah Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.24269/js.v3i1.982>

Nababan, S. A., Agung, L., & Yamtina, S. (2019). Pemanfaatan Situs Kota Cina Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal DI Kota Medan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(04), 49–55.

Nurrosyid. (2013). Pengaruh Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa di SMPN 1 Ngantru Tulungagung. *Karakteristik Siswa*, 53(9), 19,20.21.22.23.24.

Popilo, R. L., Saerang, D. P. E., & Ilat, V. (2016). Pengaruh Skeptisme Profesional, Kompetensi, Pemahaman Atas Sistem Pengendalian Intern Audit Dan Pertimbangan Risiko Audit Terhadap Kemampuan Pendeteksian Kerugian Daerah Pada Inspektorat Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Auditing “Goodwill,”* 7(2), 54–70. <https://doi.org/10.35800/jjs.v7i2.13552>

Sitiowati, Y., Abi, A. R., Lumban Gaol, R., Silaban, P. J., Maftukhah, N. A., Nurhalim, K., Dasar, P. P., & Semarang, U. N. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Sd Negeri 173418 Pollung. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 369–374.

Yosefi, S. W. | C. M. I. D. W. K. K. W. | N. S. A. I. P. | R. F. O. S. E. M. M. R. J. B. M. G. | R. W. J. | Y. F. N. (2023). Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Media Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan Santri Terkait Manfaat Air Minum di Pondok Pesantren Madinatunnajah Tahun 2022. 1–14.

Budi, M. (2015). Tantangan Pembelajaran Matematika Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UMS*, 810–2000(3), 28–47.

Ebtanastiti, D. F., & Muis, T. (2014). Survei Pilihan Karir Mahasiswa

- Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 4(3), 1–10.
- Fauzi, A. M., & Noviantati, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandır Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(3), 240–248.
- Haryani, C. (2014). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Doctoral Dissertation,.
- Hasnawati, Ahmad, Anizar, Efendi, J. (1967). Implementasi Permainan Bongkar Pasang Dalam Melejitkan Berbagai Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Pada Paud It Ar-Rahmah Banda Aceh. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Karimah, A. A., & Padilah, P. (2020). Pengaruh Permainan Bongkar Pasang Terhadap Kognitif Anak Kelompok B Di Ra an-Nur Marga Mulya. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4191>
- Khadijah, & Nurul, zahraini jf. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 5–20. [http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB%20II.pdf)
- Kristiana, D. (2018). Implementasi Media “Bosang” Untuk Mengasah Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.24269/js.v3i1.982>
- Nababan, S. A., Agung, L., & Yamtina, S. (2019). Pemanfaatan Situs Kota Cina Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal DI Kota Medan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(04), 49–55.
- Nurrosyid. (2013). Pengaruh Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa di SMPN 1 Ngantru Tulungagung. *Karakteristik Siswa*, 53(9), 19,20.21.22.23.24.
- Popilo, R. L., Saerang, D. P. E., & Ilat, V. (2016). Pengaruh Skeptisme Profesional, Kompetensi, Pemahaman Atas Sistem Pengendalian Intern Audit Dan Pertimbangan Risiko Audit Terhadap Kemampuan Pendeteksian Kerugian Daerah Pada Inspektorat Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Auditing “Goodwill,”* 7(2), 54–70. <https://doi.org/10.35800/jjs.v7i2.13552>
- Sitiowati, Y., Abi, A. R., Lumban Gaol, R., Silaban, P. J., Maftukhah, N. A., Nurhalim, K., Dasar, P. P., & Semarang, U. N. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Sd Negeri 173418 Pollung. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 369–374.
- Yosefi, S. W. | C. M. I. D. W. K. K. W. | N. S. A. I. P. | R. F. O. S. E. M. M. R. J. B. M. G. | R. W. J. | Y. F. N. (2023). Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Media Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan Santri Terkait Manfaat Air Minum di Pondok Pesantren Madinatunnajah Tahun 2022. 1–14.