

IMPLEMENTASI PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI KELOMPOK BERMAIN KARTINI 1 TERPADU DI DUSUN JAMBU DESA BERINGIN KEC SAJAD

Herlina¹, Aslan², Sera Yuliantini³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
e-mail: ¹herlina@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian untuk mengetahui pelaksanaan permainan balok dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di kelompok bermain Kartini 1 Terpadu di Dusun Jambu Desa Beringin dan untuk mengetahui evaluasi permainan balok dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di Kelompok Bermain Kartini 1 Terpadu di Dusun Jambu Desa Beringin Kec. Sajad Tahun Pelajaran 2022-2023. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru, dan anak usia dini. Teknik pengumpulan data diantaranya metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang peneliti gunakan setelah pengumpulan data terdiri dari: *reduksi data*, *display data*, *verifikasi* dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk pemeriksaan keabsahan data digunakan cara pengamatan terus menerus, *triangulasi data* dan *member check*. Hasil penelitian; Pelaksanaan permainan balok dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di kelompok bermain Kartini 1 Terpadu di Dusun Jambu Desa Beringin. Guru memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan, guru memberitahukan bagaimana cara melaksanakan permainan balok kepada peserta didik, membagikan peralatan permainan balok kepada peserta didik, membimbing dan mengarahkan anak sewaktu kegiatan berlangsung, guru akan memberi respon terhadap permainan balok yang telah disusun, guru bertanya apa yang anak rasakan pada saat melakukan permainan balok, melakukan pengamatan dan penilaian. Evaluasi permainan balok dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di kelompok bermain Kartini 1 Terpadu di Dusun Jambu Desa Beringin. Guru menilai perkembangan anak dalam bermain balok yaitu dengan hasil karya yang di buat oleh anak, guru menilai dari pertanyaan yang diberikan apakah anak bisa menjawab pertanyaan dan menyebutkan bentuk bentuk balok yang di mainkan oleh anak, guru memberikan sebuah tugas kepada anak untuk membuat suatu bangunan dari balok.

Kata Kunci: Implementasi; Permainan Balok; Perkembangan Kognitif.

ABSTRACT

The aim of the research is to determine the implementation of block games in improving aspects of children's cognitive development in the Kartini 1 Integrated Play Group in Jambu Hamlet, Beringin Village and to determine the evaluation of block games in improving aspects of children's cognitive development in the Integrated Kartini 1 Play Group in Jambu Hamlet, Beringin Village, District. Sajad Academic Year 2022-2023. The primary data sources in this research are teachers and early childhood children. Data collection techniques include observation, interviews and documentation methods. The data analysis that researchers use after data collection consists of: data

reduction, data display, verification and drawing conclusions. Meanwhile, to check the validity of the data, continuous observation, data triangulation and member checking are used. Research result; Implementation of block games to improve aspects of children's cognitive development in the Kartini 1 Integrated play group in Jambu Hamlet, Beringin Village. The teacher informs the children of the activities that will be carried out, the teacher tells the students how to carry out the block game, distributes the equipment for the block game to the students, guides and directs the children during the activity, the teacher will respond to the block game that has been arranged, the teacher asks what what children feel when playing with blocks, making observations and assessments. Evaluation of block games in improving aspects of children's cognitive development in the Kartini 1 Integrated play group in Jambu Hamlet, Beringin Village. The teacher assesses the child's development in playing with blocks, namely by the work made by the child, the teacher assesses from the questions given whether the child can answer the questions and mention the shape of the blocks the child is playing with, the teacher gives a task to the child to make a building from beam.

Keywords: Implementation, Block Games, Cognitive Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada umumnya dilaksanakan di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan demikian keluarga merupakan salah satu lembaga yang mengemban tugas dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum. Adapun tujuan pendidikan secara umum yaitu mengupayakan subyek didik menjadi pribadi yang utuh. Hal ini merupakan tanggung jawab keluarga. Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat yang menurut tipenya terbagi dua yaitu keluarga batih yang merupakan satuan keluarga yang terkecil yang terdiri atas ayah, ibu, serta anak (*nuclear family*) dan keluarga luas (*extended family*) (Nurul Utami et al., 2016).

Menurut (Soekanto, 1983) setiap orang tua mempunyai kewajiban untuk mengajarkan pada anak-anaknya tentang kehidupan ini. Seorang ahli sosiologi yaitu Soerjono Soekanto melihat kewajiban ini sebagai bagian dari peran sosial orang tua. Kewajiban orang tua merupakan kewajiban yang wajib ditunaikan dalam berbagai proses sosialisasi kehidupan antara orang tua dan anak. Orang tua dan anak adalah salah satu ikatan dalam jiwa. Dalam keterpisahan raga, jiwa mereka bersatu dalam ikatan keabadian. Tidak seorang pun dapat memisahkannya. Ikatan itu dalam bentuk hubungan emosional antara orang tua yang tercermin dalam perilaku. Ikatan emosional antara orang tua dan anak inilah yang memberikan pencitraan terhadap institusi keluarga sebagai lembaga pendidikan yang bersifat kodrati dengan pola asuh secara naluriah dan cenderung diturunkan secara turun temurun.

Orang tua harus memperhatikan perkembangan jasmani, ruhani, dan akal anak-anaknya. Pendidikan anak yang pertama dan paling utama dalam Islam adalah pendidikan dalam keluarga. Pendidikan dalam keluarga sesuai dengan Islam adalah pendidikan yang didasarkan pada tuntunan agama Islam yang diterapkan dalam keluarga yang dimaksudkan untuk membentuk anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia yang mencakup etika, moral, budi pekerti, spiritual atau pemahaman dan pengalaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Yang nantinya hal itu merupakan sumbangan penting bagi pembangunan bangsa dan negara (Aini et al., 2020).

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak. Usia dini adalah sebuah fase pendidikan

tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas Sebagaimana (UU RI No. 20 tahun 2003, 2003) Pendidikan adalah: Usaha sadar 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Suyadi, 2015).

Implikasinya nbagi anak usia dini akan belajar secara efektif dengan melibatkan fungsi otak kiri dan otak kanan, menggunakan kemampuan intelek dan emosi serta dengan memanfaatkan berbagai media, metode, teknik dan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristiknya. Berdasarkan penjelasan di atas sejalan dengan ayat al-Qur'an dalam QS. Al-'Alaq, 1-4 sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam.

Penjelasan dalam tafsir Al-Misbah yaitu Perintah untuk “membaca” dalam ayat itu disebut dua kali perintah kepada Rasulullah SAW. dan selanjutnya perintah kepada seluruh umatnya. Membaca adalah sarana untuk belajar dan kunci ilmu pengetahuan, baik secara etimologis berupa membaca huruf-huruf yang tertulis dalam buku-buku, maupun terminologis, yakni membaca dalam arti lebih luas. Maksudnya, membaca alam semesta (*ayatul-kaun*). Kata “kalam” disebut dalam ayat itu lebih memperjelas makna hakiki membaca, yaitu sebagai alat belajar. Dalam surat Al-Qalam, yang termasuk dalam surat-surat yang pertama diturunkan, Allah SWT bersumpah dengan kata yang amat penting ini, yaitu kalam. Dengannya, ilmu dapat ditransfer dari individu ke individu, dari generasi ke generasi, atau dari umat ke umat yang lain (Shihab, 2000).

Berdasarkan tafsir ayat al-'Alaq bahwa belajar sangat penting bagi individu. Berbagai macam untuk menjadikan individu agar dapat belajar, seperti halnya mendidik anak usia dini dalam permainan balok untuk menumbuhkan kognitif anak menjadi lebih baik. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di kelompok bermain maupun lembaga pendidikan prasekolah. Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan yang terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir,yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, nilai dan pertimbangan suatu kejadian dan peristiwa.

Menurut (Hamalik, 2010) proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tujukan kepada ide-ide dan belajar. Tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat

mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta berpikir teliti.

Proses untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru harus pandai memanfaatkan media atau sumber belajar agar anak dapat lebih mudah dalam menggali kemampuan kognitifnya. Salah satu untuk media yang meningkatkan kognitif anak adalah media balok, dimana konsep belajar dengan media balok adalah sebagai permainan sehingga anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk (Dimiyati et al., 2019) umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Perkembangannya, sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, sebagai bahan digunakan, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak-anak suka menumpuk balok atau menggabungkan balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk.

METODE PENELITIAN

penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, data yang dikumpulkan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut, dengan jenis jenis penelitian deskriptif yang didasarkan dari fakta-fakta yang ada di lapangan, mengemukakan bahwa jenis pendekatan deskriptif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan teknik pemeriksaan keabsahaan data menggunakan *triangulasi* dan *member check*.

PEMBAHASAN

Implementasi

Implementasi merupakan salah satu tahap dalam proses kebijakan publik. Biasanya implementasi dilaksanakan setelah sebuah kebijakan dirumuskan dengan tujuan yang jelas. Implementasi adalah suatu rangkaian aktifitas dalam rangka menghantarkan kebijakan kepada masyarakat sehingga kebijakan tersebut dapat membawa hasil sebagaimana yang diharapkan. Rangkaian kegiatan tersebut mencakup persiapan seperangkat peraturan lanjutan yang merupakan interpretasi dari kebijakan tersebut. Misalnya dari sebuah undang-undang muncul sejumlah Peraturan Pemerintah, Keputusan Presiden, maupun Peraturan Daerah, menyiapkan sumber daya guna menggerakkan implementasi termasuk di dalamnya sarana dan prasarana, sumber daya keuangan, dan tentu saja siapa yang bertanggung jawab melaksanakan kebijakan tersebut, dan bagaimana mengantarkan kebijakan secara langsung ke masyarakat (Nugroho, 2004: 158).

Implementasi kebijakan pada prinsipnya adalah cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya, tidak lebih dan kurang. Untuk mengimplementasikan kebijakan publik, maka ada dua pilihan langkah yang ada, yaitu langsung mengimplementasikan dalam bentuk program-program atau melalui formulasi kebijakan derivat atau turunan dari kebijakan tersebut. Keberhasilan implementasi kurikulum akan banyak ditentukan oleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan guru dalam memahami tugas-tugas yang diembannya, dan pembelajaran merupakan salah satu tugas yang sangat menentukan keberhasilan itu.

Pembelajaran akan menjadi sesuatu yang bermakna buat peserta didik ketika diupayakan melalui sebuah perencanaan pembelajaran yang baik dan benar. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam merancang pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dengan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik, pembelajar, dan seorang perancang pembelajaran. Pembelajaran, secara sederhana dapat diartikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa dan aktivitas belajar siswa tersebut dapat terjadi dengan direncanakan (*by designed*).

Permainan Balok

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bis. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan.

Balok adalah media berbentuk bangun ruang tiga dimensi yang memiliki enam sisi, dua belas rusuk dan delapan titik sudut. Balok disebut kubus jika dibentuk oleh enam persegi yang sama dan sebangun. Bermain balok merupakan contoh jenis bermain bebas (*open ended play*), yaitu permainan yang memberikan ruang kepada anak untuk berkreasi secara bebas sesuai dengan imajinasinya, dan tidak terpaku pada aturan yang kaku dalam membuat bangunan tertentu. Bermain balok merupakan kegiatan yang menantang dimana anak dapat membangun berbagai bentuk benda, menumpuk balok seperti menara, atau membongkar pasang balok menjadi bentuk lainnya.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu sekolah di TK, balok juga sudah ada dan dimainkan di sekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan pra sekolah. Nilai dari membangun dengan balok meliputi 4 aspek pengembangan yaitu: isik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosional.

Perencanaan Permainan Balok

Perencanaan merupakan aktivitas pendidikan dimana pembelajaran ada di dalamnya yang secara sadar dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya melalui sejumlah kompetensi yang diacunya

dalam setiap proses pembelajaran yang diikutinya. Dalam lingkup yang lebih luas, perencanaan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, dan penilaian dalam alokasi waktu tertentu untuk menapai tujuan yang telah ditentukan.

Perencanaan berasal dari kata “rencana” yang berarti pengambilan keputusan untuk mencapai tujuan. Perencanaan itu pada dasarnya suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan serta menggambarkan bahwa setiap perencanaan dimulai dengan menetapkan target atau tujuan yang akan dicapai, selanjutnya berdasarkan penetapan target atau tujuan tersebut dirumuskan bagaimana mencapainya.

Sejalan dengan itu, Terry mengatakan bahwa perencanaan adalah penetapan kegiatan yang harus dilakukan kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Reigeluth sebagaimana dikutip Salma membedakan perencanaan dengan pengembangan, menyatakan pengembangan adalah penerapan kisi-kisi perencanaan di lapangan. Kemudian setelah uji coba selesai, maka perencanaan tersebut diperbaiki atau diperbarui sesuai dengan masukan yang telah diperoleh. Sementara itu, pembelajaran berasal dari kata *instruction* yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat.

Menurut (Majid, 2012) kata *instruction* banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-holistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber kegiatan. Di samping itu, kata *instruction* dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diprediksi dapat memfasilitasi siswa dalam mempelajari segala sesuatu, dan peran guru berubah menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang dilakukan guru untuk mengelola fasilitas dan sumber belajar yang tersedia agar dapat dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Pembelajaran hakikatnya merupakan upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan penataan upaya tersebut agar muncul perilaku belajar. Dalam kondisi yang tertata: tujuan dan isi pembelajaran jelas, strategi pembelajaran optimal, akan amat berpeluang memudahkan belajar. Di pihak lain, peranan pendidik akan menjadi semakin kompleks, ia bukan hanya sebagai salah satu sumber belajar tapi juga harus menampilkan diri sebagai seorang ahli dalam menata sumber-sumber belajar lain serta mengintegrasikannya ke dalam tampilan dirinya. Pendidik harus mampu menampilkan diri sebagai satu komponen yang terintegrasi dari keseluruhan sumber belajar. Ini berarti kurang tepat kalau dikatakan bahwa pembuatan perencanaan pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan mengajar.

Perencanaan pembelajaran bukan untuk itu, akan tetapi untuk memudahkan peserta didik belajar. Peserta didik yang selayaknya dijadikan kunci akhir dalam menetapkan mutu suatu perencanaan pembelajaran. Dari kedua makna tentang konsep “perencanaan” dan “pembelajaran”, Sanjaya menyimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan secara rasional tentang tujuan pembelajaran tertentu dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Menurut Soekamto, perencanaan pembelajaran ini merupakan suatu proses untuk menentukan metode pembelajaran manakah yang lebih baik dipakai guna memperoleh perubahan yang diinginkan pada pengetahuan dan tingkah laku serta keterampilan peserta didik dengan materi dan karakteristik peserta didik tertentu (Putra, 2017).

Langkah-langkah Permainan Balok

Langkah-Langkah Bermain Balok Dalam Mengenalkan Bentuk Geometri Balok dengan bentuk-bentuk geometri sebetulny atidak dapat dipisahkan. Karena, dalam bentuk-bentuk balok sudah pasti ada bentuk-bentuk geometri. Bedanya, balok memiliki ruang sedangkan bentuk geometri tidak. Oleh karena itu, memperkenalkan bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan media balok tidaklah sulit. Karena dalam satu kegiatan sudah mencakup keduanya. Adapun langkah-langkah permainannya yaitu:

1. Guru menjelaskan bentuk dan warna balok.
2. Guru juga menanyakan jumlah, serta ukuran balok untuk selingan.
3. Guru juga menanyakan benda yang bentuknya seperti balok, ini untuk mengeluarkan imajinasi anak dengan benda sebenarnya. Kemudian guru memperlihatkan jenis-jenis balok yang sudah disusun dengan berbagai model dan permainan.
4. Guru mnejelaskan juga persamaannya dengan bentuk geometri. Setelah itu guru menanyakan kesenangan bentuk balok yang sudah disusun menjadi bentuk mainan.
5. Guru menjelaskan cara menggunakannya.
6. Guru menyuruh anak untuk memainkan balok dengan bentuk geometri.

Evaluasi Permainan Balok

Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, ada tiga hal yang saling berkaitan yaitu evaluasi, pengukuran dan tes. Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis, dan inerpretasi informasi/data untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Pengukuran adalah adalah suatu proses yang menghasilkan gambaran berupa angka-angka mengenai tingkatan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh individu (siswa). Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis untuk mengukur suatu sampel perilaku.

PENUTUP

Nilai pendidikan akhlak terhadap diri sendiri yang diinternalisasikan berupa mengajarkan anak untuk menyelesaikan tugas sekolahnya sebagai bentuk menjalankan anamah dan bertanggung jawab, mengingatkan waktu belajar mengaji anak sebagai bentuk disiplin, dan memberikan kepercayaan pada anak untuk menanamkan sikap kejujuran dalam diri anak. Proses internalisasi nilai-nilai pendidikan akhlak terhadap anak dalam keluarga *broken home* di Dusun Ramin Condong Desa Matang Labong Kecamatan Tebas dilakukan dengan tiga tahap, yaitu: *Pertama*, tahap transformasi nilai yang dilakukan dengan memberikan pemahaman kepada anak tentang nilai-nilai yang baik dan tidak baik secara verbal atau lisan. *Kedua*, tahap transaksi nilai pendidikan akhlak oleh keluarga broken home dilakukan melalui beberapa metode pendidikan yang diterapkan pada anak. Diantaranya, metode keteladanan, metode pembiasaan, metode cerita, dan metode pemberian nasihat. *Ketiga*, tahap transinternalisasi nilai pendidikan akhlak yang dilakukan dengan memberikan pengawasan terhadap perilaku anak, berupa pemberian nasihat dan ganjaran jika berbuat salah serta pemberian apresiasi jika melakukan hal yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Sulaeman, A., & Sinaga, T. (2020). Pengembangan Bee Pollen Snack Bar Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Teknologi Dan Industri Pangan*, 31(1), 50–59. <https://doi.org/10.6066/jtip.2020.31.1.50>
- Dimiyati, A., Toenlio, A. J., & Adi, E. P. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Surah At-Tin Siswa Kelas V. *Jurnal Kajian Teknologi ...*, 2(4), 261–267. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/261>
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Huda.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosda.
- Nurul Utami, A., Hernawati, N., & Alfiasari, A. (2016). Pengasuhan Orang Tua Yang Seimbang Sebagai Kunci Penting Pembentukan Karakter Remaja. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10727>
- Putra, P. (2017). Hubungan Metode Bermain, Cerita, Dan Menyanyi (Bcm) Dengan Prestasi Belajar Siswa Sd Menurut Persepsi Mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(2), 147–161.
- Shihab, Q. (2000). *Wawasan Al-Qur'an*. Mizan.
- Soekanto, S. (1983). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Rajawali.
- Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.
- UU RI No. 20 tahun 2003. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*. Media Wacana.