JIPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam
Akreditasi: Sinta 6
Doi : https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4376
Journal Home page: https://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi
Vol 22, No. 4, Desember 2024
Print ISSN : 2088-3048
Online ISSN: 2580-9229
Page : 314- 329

Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Sulikasmi[1)], Dwi Noviani [2)], Rio Arjaya[3)]
[12)] Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Al-Qur'an Al-Ittifaqiah (IAIQI) Indralaya Sumatera Selatan
Email : sulikasmi3@gmail.com[1)] , dwi.noviani@iaiqi.ac.id[2)] , arjayario63@gmail.com[3)]

Info Artikel

Abstract

The cognitive development of young children is crucial as it provides a strong foundation for future learning. Cognitive skills such as critical thinking, problem-solving, and language abilities prepare children to face academic challenges when they enter formal education. The type of research used is experimental research, where the researcher conducts an intervention by applying game-based learning to the experimental group. This group is then compared to a control group that uses conventional learning methods. Game-based learning integrates elements of play into education to enhance student engagement, motivation, and understanding. By using various types of games—physical, board, digital, and simulations—this method creates enjoyable and applicable learning experiences. Theories of cognitive development, particularly from Jean Piaget and Lev Vygotsky, provide important insights into how children learn. Piaget emphasizes the stages of cognitive development that children go through, while Vygotsky highlights the role of social interaction and cultural context through the concept of the Zone of Proximal Development (ZPD).

Keywords: *Learning, Play, Early Childhood, Cognitive Theory.*

Abstrak.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting karena memberikan dasar yang k untuk pembelajaran di masa mendatang. Keterampilan kognitif, seperti berpikir kritis, pem masalah, dan kemampuan berbahasa, memungkinkan anak untuk lebih siap menghadapi tantangan akademis ketika mereka memasuki pendidikan formal. Jenis penelitian yang digu adalah penelitian eksperimen, di mana peneliti melakukan intervensi dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan pada kelompok percobaan. Kelompok ini kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konven Pembelajaran berbasis permainan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pendidika untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan menggunakan berbagai jenis permainan—fisik, papan, digital, dan simulasi—metode ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan aplikatif. Teori perkembangan kognitif anak, terutama dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky, memberikan wawasan penting tentang cara an belajar. Piaget menekankan tahap-tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak, sementar Vygotsky menyoroti peran interaksi sosial dan konteks budaya melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).

Kata kunci: Pembelajaran, Permainan, Anak Usia Dini, Teori Kognitif

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting karena memberikan dasar yang kuat untuk pembelajaran di masa mendatang. Keterampilan kognitif, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan berbahasa, memungkinkan anak untuk lebih siap menghadapi tantangan akademis ketika mereka memasuki pendidikan formal (Kurniawati, 2021).

Anak-anak yang memiliki perkembangan kognitif yang baik juga lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan baru, termasuk transisi ke sekolah. Mereka dapat memahami instruksi, mengikuti rutinitas, dan berinteraksi dengan teman sebaya dengan lebih efektif (Ardiati, 2021). Selain itu, kemampuan kognitif yang berkembang berkontribusi pada keterampilan sosial dan emosional anak. Anak yang mampu memahami konsep seperti empati dan kolaborasi cenderung membangun hubungan positif dengan teman dan guru, yang sangat penting dalam konteks belajar.

Perkembangan kognitif yang baik juga dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Anak-anak yang percaya diri dalam kemampuan berpikir mereka lebih cenderung terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran, yang mendukung rasa kemandirian mereka. Selain itu, selama masa perkembangan ini, anak mulai membentuk pemahaman tentang diri mereka dan tempat mereka di dunia, yang penting untuk perkembangan identitas dan kepercayaan diri.

Selain itu, keterampilan kognitif yang berkembang mencakup pengenalan angka, huruf, dan bentuk—semua hal yang merupakan fondasi penting untuk pembelajaran formal. Anak-anak yang telah mengembangkan keterampilan ini lebih siap untuk mengikuti kurikulum sekolah. Secara keseluruhan, perkembangan kognitif anak usia dini sangat berpengaruh terhadap kesiapan belajar mereka dan sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan pembelajaran yang optimal.

Pendidikan dan metode pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam mendukung perkembangan kognitif anak, terutama di usia dini. Metode yang tepat dapat merangsang kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan kreativitas, yang semuanya merupakan komponen penting dari perkembangan kognitif. Pendidikan yang baik memberikan lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi anak untuk mengeksplorasi dan belajar (Pitriani et al., 2023). Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran berbasis permainan sangat efektif. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan tetapi juga belajar memecahkan masalah, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Aktivitas ini mendukung perkembangan keterampilan sosial sekaligus meningkatkan fungsi kognitif.

Metode pembelajaran yang interaktif, seperti belajar melalui pengalaman, membantu anak menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Misalnya, eksperimen sederhana, permainan peran, atau kegiatan yang melibatkan seni dan kreativitas dapat memperkuat

pemahaman anak tentang konsep-konsep yang lebih kompleks. Keterlibatan aktif dalam proses belajar ini juga meningkatkan daya ingat dan pemahaman.

Pendidikan yang menekankan pada pendekatan holistik, yang melibatkan aspek emosional, sosial, dan kognitif, juga penting. Anak-anak yang merasa dihargai dan didukung secara emosional lebih cenderung terlibat dalam proses belajar (Lucy Ardiati, 2021). Dengan mengintegrasikan berbagai metode, seperti pembelajaran berbasis proyek, guru dapat membimbing anak untuk berpikir kritis dan kreatif, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Pembelajaran berbasis permainan semakin populer sebagai metode yang efektif dan menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini. Metode ini menarik perhatian banyak pendidik dan orang tua karena kemampuannya untuk menggabungkan pembelajaran dengan hiburan, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Salah satu alasan utama di balik popularitas ini adalah sifat alami anak-anak yang suka bermain. Ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan, anak-anak cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi (Istiqomah & Maemonah, 2021). Aktivitas permainan dapat meningkatkan konsentrasi dan mengurangi kecemasan yang sering dialami anak ketika belajar dalam suasana yang lebih formal.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan retensi informasi. Anak-anak yang belajar melalui permainan seringkali lebih mampu mengingat dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam konteks yang berbeda. Ini disebabkan oleh keterlibatan emosional dan fisik yang lebih tinggi dalam proses belajar, yang membantu memperkuat koneksi antara konsep-konsep yang dipelajari.

Pembelajaran berbasis permainan juga mendukung perkembangan keterampilan sosial. Dalam banyak permainan, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berfokus pada perkembangan kognitif, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial yang positif (Ardiati, 2021). Popularitas pembelajaran berbasis permainan juga didorong oleh kemajuan teknologi. Dengan adanya aplikasi dan platform digital yang menyediakan permainan edukatif, pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dan waktu. Ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan orang tua untuk mengintegrasikan pembelajaran ke dalam rutinitas sehari-hari anak-anak mereka.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap berbagai aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan

masalah, dan memori anak. Dengan fokus pada pengalaman belajar yang menyenangkan, penelitian ini ingin menilai sejauh mana pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan efek dari berbagai jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran, serta mengeksplorasi bagaimana konteks sosial dan emosional selama bermain dapat berkontribusi pada perkembangan kognitif anak. Dengan memahami berbagai dimensi ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih efektif dan inklusif, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang optimal untuk anak-anak.

Penelitian ini memberikan sejumlah manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan anak usia dini. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berguna untuk merancang metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan memahami dampak positif pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan kognitif, pendidik dapat mengintegrasikan lebih banyak elemen permainan ke dalam kurikulum, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak-anak dalam belajar.

Bagi orang tua, penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya peran permainan dalam proses pembelajaran anak. Orang tua dapat lebih memahami bagaimana kegiatan bermain yang terstruktur dapat mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak. Ini juga mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan di rumah, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak.

Di sisi lain, bagi pengambil kebijakan, hasil penelitian ini dapat memberikan dasar untuk merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih baik. Dengan data dan bukti empiris yang menunjukkan manfaat pembelajaran berbasis permainan, mereka dapat mendorong pengembangan kurikulum yang mengutamakan metode ini. Hal ini juga dapat mendukung alokasi sumber daya yang lebih baik untuk program-program pendidikan yang berbasis pada permainan, serta pengembangan pelatihan untuk pendidik dalam menerapkan metode ini secara efektif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian tentang "Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," metode penelitian dapat dirancang dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan dan menganalisis model pembelajaran berbasis permainan pada perkembangan kognitif anak melalui dengan data-data valid yang ada (Waruwu, 2023).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, di mana peneliti melakukan intervensi dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan pada kelompok percobaan.

Kelompok ini kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Yanova et al., 2023). Desain yang dapat diterapkan adalah pretest-posttest control group design, di mana pengukuran perkembangan kognitif dilakukan sebelum dan setelah intervensi.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode. Pertama, tes kognitif digunakan untuk menilai perkembangan kognitif anak dengan alat ukur yang valid dan reliabel, mencakup kemampuan bahasa, berhitung, dan keterampilan pemecahan masalah. Observasi juga dilakukan untuk mendapatkan wawasan tentang interaksi anak-anak selama pembelajaran berbasis permainan, yang membantu peneliti memahami tingkat keterlibatan dan perilaku anak. Selain itu, kuesioner dapat diedarkan kepada pendidik dan orang tua untuk mengumpulkan data tentang persepsi mereka terhadap efektivitas pembelajaran berbasis permainan (Sugiyono, 2023).

Sumber data dalam penelitian ini mencakup Pendidik di lembaga PAUD, memberikan informasi tentang implementasi metode pembelajaran berbasis permainan. Dokumen pendukung seperti kurikulum yang digunakan dalam lembaga pendidikan serta data perkembangan kognitif anak yang relevan juga akan dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dan Konsep Pembelajaran berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa (Khotimah & Agustini, 2023). Dalam model ini, permainan tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Metode ini memanfaatkan berbagai jenis permainan—baik yang bersifat fisik, interaktif, maupun digital—untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik (Isna, 2019). Dengan cara ini, siswa dapat belajar melalui aktivitas yang merangsang kreativitas, berpikir kritis, dan kerjasama. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan efektif.

Melalui pendekatan ini, konsep-konsep akademis disampaikan dalam konteks yang lebih praktis dan aplikatif. Misalnya, permainan dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan matematika melalui permainan angka atau memperkenalkan konsep bahasa melalui permainan peran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan teori dengan praktik, membuat pembelajaran lebih relevan dan mudah dipahami oleh siswa (Veronica, 2018).

Permainan biasa dan permainan yang dirancang khusus untuk tujuan edukatif memiliki perbedaan mendasar dalam tujuan dan strukturnya. Permainan biasa, seperti permainan video atau permainan papan, umumnya dirancang untuk hiburan. Tujuan utama dari permainan ini adalah memberikan pengalaman yang menyenangkan tanpa fokus spesifik pada pembelajaran. Meskipun terkadang permainan biasa dapat mengandung elemen pembelajaran yang tidak disengaja, seperti pengembangan keterampilan sosial atau strategi, inti dari pengalaman tersebut adalah kesenangan dan kompetisi.

Di sisi lain, permainan yang dirancang untuk tujuan edukatif memiliki struktur yang jelas dan konten yang langsung mendukung pencapaian hasil pembelajaran tertentu. Setiap elemen dalam permainan ini dirancang untuk mendukung pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Salah satu ciri utama permainan edukatif adalah adanya tujuan pembelajaran yang spesifik. Misalnya, dalam permainan yang mengajarkan matematika, pemain mungkin diharuskan menyelesaikan masalah matematika untuk melanjutkan ke level berikutnya.

Permainan edukatif juga mendorong interaktivitas, yang berarti peserta terlibat secara aktif dalam proses belajar. Ini menciptakan lingkungan yang aman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan, di mana kolaborasi antar pemain sering kali menjadi bagian penting dari pengalaman. Selain itu, umpan balik yang diberikan dalam permainan edukatif biasanya instan, memungkinkan pemain untuk segera memahami dan memperbaiki kesalahan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Konteks pembelajaran yang relevan juga menjadi ciri khas permainan edukatif. Permainan ini sering kali memasukkan narasi yang membantu siswa melihat hubungan antara permainan dan konsep yang sedang dipelajari (Nina Veronica, Lia Yuliati, 2017). Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Terakhir, banyak permainan edukatif dilengkapi dengan mekanisme penilaian yang memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi kemajuan siswa, baik dalam bentuk skor, level yang dicapai, maupun penguasaan keterampilan tertentu.

Pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa elemen kunci yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional. Salah satu elemen utama adalah interaktivitas (Latif et al., 2022). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi mereka aktif terlibat dalam proses belajar melalui interaksi dengan permainan, teman sebaya, dan guru. Interaktivitas ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep secara langsung.

Keterlibatan juga merupakan elemen penting. Pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk terlibat secara emosional dan kognitif dalam aktivitas belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan yang menarik, siswa lebih mungkin untuk berinvestasi waktu

dan perhatian mereka, sehingga memperkuat pemahaman dan penguasaan materi yang dipelajari (Rizal & Millah, 2023). Permainan sering kali menghadirkan tantangan yang relevan dan memerlukan strategi, yang membuat siswa merasa lebih terhubung dengan konten.

Motivasi siswa juga menjadi faktor kunci dalam pembelajaran berbasis permainan. Permainan sering kali mengandung elemen kompetisi dan penghargaan, seperti level yang harus dicapai, poin yang harus diperoleh, atau penghargaan yang bisa didapat. Elemen ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, mendorong mereka untuk terus belajar dan mencoba mengatasi tantangan yang ada. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar untuk mencapai tujuan akademis, tetapi juga untuk menikmati proses belajar itu sendiri.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan yang mereka sukai ke dalam proses belajar. Salah satu cara utama adalah dengan mengubah konsep pembelajaran yang sering kali dianggap monoton atau membosankan menjadi aktivitas yang lebih dinamis dan interaktif. Ketika anak-anak bermain, mereka merasa bebas untuk mengeksplorasi dan berinteraksi, yang membantu menghilangkan rasa takut akan kesalahan dan mendorong kreativitas mereka.

Permainan sering kali melibatkan elemen kompetisi, tantangan, dan penghargaan, yang secara alami menarik perhatian anak-anak. Dengan adanya tujuan yang jelas dan elemen permainan, seperti mendapatkan poin, level, atau medali, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Rahmawati & Purwaningrum, 2022). Ini membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar, karena mereka melihat hasil langsung dari usaha mereka.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan sering kali melibatkan kolaborasi antara teman sebaya, yang tidak hanya menambah unsur sosial tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Ketika anak-anak bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tantangan, mereka belajar untuk berbagi ide, mendengarkan pendapat orang lain, dan merayakan keberhasilan bersama.

Dengan cara ini, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat materi pelajaran lebih menarik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini sangat penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, karena mereka lebih cenderung menyerap informasi dan mengingatnya dengan cara yang lebih efektif saat mereka merasa bahagia dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks pembelajaran, terdapat berbagai jenis permainan yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar anak. Setiap jenis permainan memiliki karakteristik dan manfaat tersendiri, sehingga dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Permainan

fisik mencakup aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh dan interaksi langsung (Etnawati, 2022). Contoh permainan ini termasuk permainan tradisional, seperti ular tangga atau lompat tali. Permainan fisik tidak hanya mendukung perkembangan motorik anak tetapi juga membantu mereka belajar bekerja sama, mengikuti aturan, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Permainan papan adalah jenis permainan yang dimainkan di atas permukaan datar dengan menggunakan alat tertentu, seperti dadu atau pion. Contoh permainan papan termasuk catur, monopoli, dan permainan edukatif lainnya yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif, seperti pemecahan masalah dan strategi. Permainan ini sering kali melibatkan elemen berpikir kritis dan perencanaan, sehingga baik untuk meningkatkan kemampuan analitis anak.

Permainan digital mencakup berbagai aplikasi dan permainan komputer yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Permainan ini sering kali dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu dengan cara yang menarik dan interaktif. Permainan digital dapat mencakup game edukasi yang mengasah keterampilan matematika, bahasa, atau sains, serta permainan yang mendorong kreativitas, seperti aplikasi menggambar atau merancang.

Simulasi adalah jenis permainan yang meniru situasi dunia nyata, memungkinkan anak-anak untuk berperan dalam berbagai skenario. Misalnya, permainan peran di mana anak-anak berperan sebagai dokter, guru, atau anggota masyarakat lainnya. Simulasi dapat membantu anak-anak memahami berbagai peran dalam masyarakat dan mengembangkan empati serta keterampilan interpersonal. Dengan memahami klasifikasi berbagai jenis permainan ini, pendidik dapat memilih metode yang paling sesuai untuk mendukung tujuan pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak-anak.

Setiap jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kontribusi unik terhadap aspek perkembangan anak. Permainan fisik, misalnya, berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan motorik kasar dan koordinasi. Aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, seperti berlari, melompat, atau bermain bola, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan fisik, kekuatan, dan daya tahan. Selain itu, permainan fisik juga meningkatkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, ketika anak-anak bermain dalam kelompok.

Permainan papan, di sisi lain, berfokus pada pengembangan kognitif. Melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk berpikir strategis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (Azizah & Purwaningrum, 2021). Permainan seperti catur atau permainan edukatif yang dirancang khusus dapat membantu anak-anak belajar mengenai perencanaan, pengambilan keputusan, dan berpikir kritis. Selain itu, permainan papan sering kali memerlukan interaksi sosial, yang juga mendukung perkembangan keterampilan komunikasi dan hubungan antarpribadi.

Permainan digital menawarkan cara baru untuk belajar dan dapat mendukung berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif dan teknologi (Danoebroto, 2017). Dengan menggunakan aplikasi edukatif, anak-anak dapat belajar konsep-konsep baru, seperti matematika dan bahasa, dalam cara yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan teknologi, yang semakin penting di era digital. Selain itu, banyak permainan digital mendorong kreativitas dan eksplorasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar.

Simulasi, yang menciptakan pengalaman praktis dalam konteks tertentu, berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional (Dewi & Fauziati, 2021). Dengan berperan dalam situasi nyata, anak-anak belajar tentang empati, tanggung jawab, dan interaksi sosial. Mereka dapat mengeksplorasi berbagai peran dalam masyarakat, memahami perspektif orang lain, dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menawarkan beragam manfaat yang signifikan bagi anak-anak. Salah satu manfaat utamanya adalah peningkatan keterampilan sosial. Dalam konteks permainan, anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya, belajar bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi. Mereka diajak untuk menyelesaikan tantangan bersama, yang membantu membangun hubungan dan memperkuat keterampilan interpersonal. Selain itu, permainan seringkali melibatkan aturan dan pengambilan keputusan bersama, yang mengajarkan anak tentang keadilan, tanggung jawab, dan empati.

Dari segi pengembangan kognitif, pembelajaran berbasis permainan merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak (Abduh, 2017). Permainan yang dirancang dengan baik menuntut anak untuk memecahkan masalah, merencanakan strategi, dan membuat keputusan, sehingga membantu mereka mengembangkan keterampilan analitis dan logika. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif, karena anak-anak terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Kemampuan motorik juga mendapatkan perhatian dalam pendekatan ini, terutama melalui permainan fisik. Aktivitas yang melibatkan gerakan membantu anak-anak meningkatkan koordinasi, kekuatan, dan keterampilan motorik halus. Melalui permainan yang memerlukan gerakan, anak-anak belajar mengontrol tubuh mereka dan meningkatkan ketangkasan, yang penting untuk perkembangan fisik dan kesehatan mereka.

Permainan membantu anak belajar dengan cara yang lebih alami dan efektif, karena pendekatan ini sesuai dengan cara belajar mereka yang instinktif. Anak-anak cenderung lebih tertarik dan termotivasi ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan mereka untuk menjelajahi konsep-konsep baru melalui pengalaman langsung, yang memperkuat pemahaman mereka. Dengan cara ini, anak-anak

tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami aplikasinya dalam konteks nyata, yang meningkatkan retensi dan penerapan pengetahuan.

Teori pengembangan Kognitif

Teori-teori tentang perkembangan kognitif anak memainkan peran penting dalam memahami bagaimana anak-anak belajar dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Dua dari teori yang paling berpengaruh dalam konteks ini adalah teori Jean Piaget dan Lev Vygotsky.

Jean Piaget mengembangkan teori perkembangan kognitif yang menekankan bahwa anak-anak melalui serangkaian tahap perkembangan yang berbeda. Menurut Piaget, perkembangan kognitif terdiri dari empat tahap utama: tahap sensorimotor, tahap prapendekatan, tahap konkret, dan tahap formal (Amahorseya & Mardliyah, 2023). Pada tahap sensorimotor, yang berlangsung dari lahir hingga sekitar usia dua tahun, anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan mereka. Mereka menggunakan indera dan tindakan fisik untuk memahami dunia, seperti menggenggam, menggigit, dan mengeksplorasi objek. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami konsep objek yang ada meskipun tidak terlihat, yang dikenal sebagai pemahaman objek permanen.

Selanjutnya, pada tahap prapendekatan (usia dua hingga tujuh tahun), anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yang ditandai dengan kemunculan bahasa dan permainan imajinatif. Namun, mereka masih beroperasi dengan cara yang egosentris, yang berarti mereka kesulitan melihat perspektif orang lain. Piaget percaya bahwa permainan berperan penting dalam perkembangan kognitif anak pada tahap ini, karena melalui permainan, anak-anak dapat menguji ide-ide mereka dan belajar tentang hubungan antara tindakan dan hasil.

Tahap ketiga, tahap konkret (usia tujuh hingga sebelas tahun), melihat anak-anak mulai berpikir lebih logis tentang situasi konkret. Mereka dapat memahami konsep seperti konservasi, yang berarti bahwa mereka memahami bahwa jumlah suatu benda tidak berubah meskipun bentuk atau tampilannya berubah. Pada tahap ini, anak-anak menjadi lebih terampil dalam mengorganisir dan mengklasifikasikan informasi, dan mereka mulai bisa memahami hubungan sebab akibat dengan lebih baik.

Akhirnya, tahap formal (mulai sekitar usia dua belas tahun) ditandai dengan kemampuan untuk berpikir abstrak dan hipotesis. Anak-anak pada tahap ini mampu memikirkan konsep-konsep yang tidak langsung terlihat dan dapat mengeksplorasi ide-ide dengan cara yang lebih kompleks, termasuk berpikir tentang masa depan dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan.

Sementara itu, Lev Vygotsky memberikan pendekatan yang berbeda dengan teori sosio-kulturalnya. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks budaya dalam perkembangan kognitif. Ia memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang

menggambarkan jarak antara kemampuan anak untuk melakukan sesuatu secara mandiri dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mahir (Pamungka et al., 2020). Dalam pandangan Vygotsky, pembelajaran terjadi secara kolaboratif dan melibatkan interaksi sosial yang aktif, di mana anak-anak belajar melalui pengalaman bersama dan bimbingan dari orang lain.

Vygotsky juga menekankan peran bahasa dalam perkembangan kognitif. Ia percaya bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga alat untuk berpikir. Melalui dialog dan percakapan, anak-anak dapat membangun pengetahuan dan memahami konsep yang lebih kompleks (Ardiati, 2021). Dalam konteks ini, permainan dapat menjadi medium yang sangat efektif, karena seringkali melibatkan percakapan dan kolaborasi, yang pada gilirannya mendukung perkembangan bahasa dan keterampilan sosial.

Secara keseluruhan, kedua teori ini memberikan wawasan yang berharga mengenai bagaimana anak-anak belajar dan berkembang secara kognitif. Sementara Piaget menekankan proses internal dan tahap perkembangan individual, Vygotsky menyoroti peran interaksi sosial dan budaya. Pemahaman yang lebih dalam tentang kedua teori ini dapat membantu pendidik merancang pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak, termasuk melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang memfasilitasi baik aspek kognitif maupun sosial dari belajar.

Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk mendukung berbagai aspek perkembangan kognitif anak, termasuk pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir kritis (Pitriani et al., 2023). Pendekatan ini menciptakan lingkungan yang interaktif dan menyenangkan, di mana anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Salah satu aspek utama yang dapat didukung oleh pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuan pemecahan masalah. Dalam banyak permainan, anak-anak dihadapkan pada tantangan yang memerlukan mereka untuk berpikir secara analitis dan strategis (Lucy Ardiati, 2021). Misalnya, permainan papan atau teka-teki sering kali melibatkan situasi di mana anak-anak harus mengevaluasi pilihan, merencanakan langkah-langkah, dan memprediksi hasil dari tindakan mereka. Proses ini melatih kemampuan mereka untuk menganalisis masalah, mencari solusi, dan mengambil keputusan, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, permainan dapat merangsang kreativitas anak. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan, mereka sering kali diizinkan untuk berimajinasi dan bereksplorasi. Misalnya, dalam permainan peran, anak-anak dapat mengambil alih karakter dan menciptakan skenario mereka sendiri, yang mendorong mereka untuk berpikir di luar batasan dan mengembangkan ide-ide baru.

Dengan memberikan kebebasan untuk bereksperimen dan berinovasi, pembelajaran berbasis permainan mendorong anak-anak untuk mengembangkan cara berpikir yang kreatif dan orisinal.

Berpikir kritis juga merupakan aspek penting dari perkembangan kognitif yang dapat didorong melalui pembelajaran berbasis permainan. Dalam konteks permainan, anak-anak sering kali harus mengevaluasi informasi, mengidentifikasi pola, dan membuat argumen berdasarkan bukti (Istiqomah & Maemonah, 2021). Misalnya, dalam permainan strategi, mereka mungkin perlu mempertimbangkan konsekuensi dari setiap langkah dan merumuskan argumen tentang mengapa satu strategi lebih efektif daripada yang lain. Aktivitas semacam ini membantu anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara logis dan sistematis, serta membangun kepercayaan diri dalam mengekspresikan pendapat mereka.

Lebih jauh lagi, pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dari kesalahan mereka. Dalam banyak permainan, kegagalan bukanlah akhir dari segalanya, tetapi merupakan bagian dari proses belajar. Anak-anak diajarkan untuk mencoba lagi, menganalisis apa yang salah, dan mencari cara yang lebih baik untuk mencapai tujuan mereka. Pendekatan ini membantu mereka mengembangkan ketahanan mental dan sikap positif terhadap tantangan, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran sepanjang hayat (Khotimah & Agustini, 2023). Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan menciptakan konteks yang kaya untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Dengan memfasilitasi pemecahan masalah, mendorong kreativitas, dan melatih berpikir kritis, pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Lev Vygotsky, seorang psikolog Rusia, memiliki pandangan yang unik mengenai perkembangan kognitif yang sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Ia berargumen bahwa pembelajaran dan perkembangan kognitif tidak terjadi dalam isolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Konsep kunci yang ia perkenalkan untuk menjelaskan hal ini adalah Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).

Zona Perkembangan Proksimal adalah ruang antara apa yang dapat dilakukan seseorang secara mandiri dan apa yang dapat dilakukan dengan bantuan orang lain, seperti seorang guru atau teman sebaya. Menurut Vygotsky, setiap individu memiliki kemampuan dasar yang dapat mereka capai sendiri, tetapi ada batasan pada apa yang bisa mereka lakukan tanpa bantuan (Isna, 2019). ZPD menunjukkan potensi yang ada dalam diri individu yang bisa dicapai ketika mereka mendapatkan dukungan atau bimbingan dari orang lain. Dengan kata lain, ZPD menciptakan kesempatan bagi individu untuk berkembang melampaui kemampuan yang ada saat ini.

Interaksi sosial menjadi penting dalam konteks ini karena melalui hubungan dengan orang lain, individu bisa mendapatkan umpan balik, dukungan, dan bimbingan yang dibutuhkan untuk mengatasi tantangan yang lebih besar dari sekadar apa yang bisa mereka lakukan sendiri. Vygotsky berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berada dalam ZPD mereka, di mana mereka dapat melakukan tugas dengan bantuan atau kolaborasi, misalnya dengan teman sekelas atau pengajar yang lebih berpengalaman.

Konsep "*scaffolding*" atau penyangga sangat berkaitan dengan ZPD. Ini adalah pendekatan di mana pendidik atau orang dewasa menyediakan dukungan yang sesuai untuk membantu siswa menyelesaikan tugas yang sulit (Veronica, 2018). Seiring siswa mulai menguasai keterampilan tersebut, dukungan tersebut secara bertahap dikurangi, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Ini mencerminkan prinsip bahwa pembelajaran tidak hanya melibatkan penguasaan konten, tetapi juga melibatkan keterlibatan aktif dalam proses sosial dan kolaboratif.

Vygotsky juga menyoroti peran budaya dalam perkembangan kognitif. Ia percaya bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam konteks budaya tertentu memengaruhi cara individu belajar dan berpikir. Melalui bahasa dan simbol-simbol budaya, individu belajar untuk berkomunikasi dan memahami dunia di sekitar mereka. Proses ini tidak hanya membentuk pengetahuan mereka, tetapi juga cara mereka berpikir dan memecahkan masalah.

Dalam aplikasi pendidikan, pemahaman Vygotsky tentang interaksi sosial dan ZPD telah mendorong metode pengajaran yang lebih kolaboratif. Guru diharapkan tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengarahkan siswa untuk berinteraksi dengan satu sama lain, membangun pemahaman bersama, dan menjelajahi ide-ide baru. Dengan demikian, pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan mendalam, yang tidak hanya mengandalkan kemampuan individu tetapi juga pada kekuatan kolaborasi dan interaksi sosial.

Dengan cara ini, Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif adalah proses sosial yang sangat terkait dengan konteks di mana individu berada. Melalui interaksi dengan orang lain dan dukungan yang diberikan, individu dapat mencapai potensi penuh mereka dalam belajar dan perkembangan. Pendekatan ini telah memberikan wawasan berharga dalam psikologi pendidikan dan telah menginspirasi banyak metode pengajaran modern yang menekankan pentingnya kolaborasi dan interaksi dalam proses belajar.

Teori Vygotsky, terutama dalam konteks perkembangan kognitif dan pembelajaran, memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang signifikan.

Salah satu kelebihan utama dari teori ini adalah penekanan pada interaksi sosial. Vygotsky menunjukkan bahwa kolaborasi dan diskusi dengan orang lain dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan individu. Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) juga menjadi salah satu

poin kuat, memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami bagaimana individu dapat mencapai potensi mereka dengan dukungan yang tepat. Ini membantu pendidik merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, Vygotsky mengakui pentingnya budaya dalam pembelajaran. Ia menekankan bahwa bahasa dan simbol-simbol budaya mempengaruhi cara individu berpikir dan belajar, memberikan perspektif yang lebih holistik. Teori ini juga mendukung pembelajaran kooperatif, mendorong metode pengajaran yang lebih interaktif dan sering kali lebih efektif dibandingkan pendekatan tradisional yang bersifat satu arah. Pendekatan ini memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan perkembangan kognitif siswa, sehingga lebih responsif terhadap kebutuhan individu.

Namun, terdapat juga beberapa kekurangan dalam teori Vygotsky. Salah satunya adalah kurangnya penekanan pada aspek individual. Meskipun teori ini fokus pada interaksi sosial, beberapa kritik menyatakan bahwa Vygotsky kurang memberikan perhatian pada proses kognitif individu dan bagaimana faktor-faktor internal mempengaruhi pembelajaran.

Mengimplementasikan konsep ZPD dan scaffolding dalam praktik pendidikan juga bisa menjadi tantangan, terutama di kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Pendekatan ini memerlukan perhatian individual yang tidak selalu dapat dicapai. Selain itu, teori Vygotsky mungkin tidak sepenuhnya memperhitungkan bagaimana perbedaan budaya yang signifikan dapat mempengaruhi pembelajaran dan interaksi sosial, yang bisa mengarah pada generalisasi yang kurang tepat di berbagai konteks.

Kritikus juga berargumen bahwa Vygotsky lebih fokus pada proses pembelajaran daripada pada hasil atau pencapaian konkret. Hal ini dapat menyulitkan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran secara objektif. Terakhir, teori ini lebih menekankan aspek kognitif, sehingga kurang memberikan penjelasan mendalam tentang bagaimana perkembangan emosional dan sosial berinteraksi dengan perkembangan kognitif.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis permainan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan menggunakan berbagai jenis permainan—fisik, papan, digital, dan simulasi—metode ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan aplikatif. Permainan edukatif dirancang dengan tujuan pembelajaran spesifik, mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan sosial. Pendekatan ini membuat materi lebih menarik dan meningkatkan keterampilan sosial, kognitif, serta motorik anak, menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan.

Teori perkembangan kognitif anak, terutama dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky, memberikan wawasan penting tentang cara anak belajar. Piaget menekankan tahap-tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak, sementara Vygotsky menyoroti peran interaksi sosial dan konteks budaya melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Kelebihan Vygotsky terletak pada fokusnya pada kolaborasi dan budaya, yang mendorong metode pengajaran interaktif. Namun, kritik terhadap teorinya mencakup kurangnya penekanan pada proses kognitif individu dan tantangan dalam implementasi di kelas yang besar. Secara keseluruhan, kedua teori ini dapat membantu pendidik merancang pengalaman belajar yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Abduh, M. (2017). Bermain dan Regulasi Diri (Kajian Teori Vygotsky). *The Second Progressive and Fun Education Seminar*.

Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). IMPLIKASI TEORI KONSTRUKTIVISME VYGOTSKY DALAM PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK DENGAN SUDUT PENGAMAN DI TK ANAK MANDIRI SURABAYA. *Jurnal Buah Hati*, *10*(1). https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024

Ardiati, L. (2021). Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. *Institut Agam Islam Negeri (Iain) Bengkulu*.

Azizah, I. N., & Purwaningrum, J. P. (2021). PENERAPAN TEORI VYGOTSKY PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI GEOMETRI. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, *3*(1). https://doi.org/10.55719/jrpm.v3i1.220

Danoebroto, S. W. (2017). Interaksi Budaya dan Perkembangan Kemampuan Berpikir Matematis Ditinjau Dari Teori Vygotsky dan Teori Bruner. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, *4*(7).

Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *3*(2). https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207

Etnawati, S. (2022). IMPLEMENTASI TEORI VYGOTSKY TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan*, *22*(2). https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824

Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, *2*(2).

Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). KONSEP DASAR TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MENURUT JEAN PIAGET. *Khazanah Pendidikan*, *15*(2). https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974

Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1). https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(1).

Latif, M. A., Munafiah, N., & Rachmawati, Y. D. (2022). MERDEKA BELAJAR ANAK USIA DINI DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK: SEBUAH KAJIAN FENOMENOLOGI. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *9*(2). https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i2.16988

Lucy Ardiati. (2021). Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. *Institut Agam Islam Negeri (Iain) Bengkulu*.

Nina Veronica, Lia Yuliati, S. A. (2017). Perkembangan Kognitif dan Teori Belajar Socio Cultural pada Anak Usia Dini. *Prosiding TEP & PDs: Transformasi Pendidikan Abad 21*, *4*(33).

Pamungka, M. D., Santoso, E., Rochmad, & Isnarto. (2020). Pendekatan Saintifik Dalam Perspektif Teori Belajar Vygotsky. *Jurnal Didactical Mathematics*, *3*(2).

Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). IMPLEMENTASI TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, *9*(1). https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218

Rahmawati, F. A., & Purwaningrum, J. P. (2022). Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, *4*(1). https://doi.org/10.55719/jrpm.v4i1.349

Rizal, S. S., & Millah, S. (2023). KONSEP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM BUKU PERKEMBANGAN ANAK KARYA JHON W. SANTROCK. *Hanief: Jurnal Pendidikan Islam*.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif). *Metode Penelitian Kualitatif*.

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2). https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , *7*(1).

Yanova, M. hendri, Komarudin, P., & Hadi, H. (2023). Metode Penelitian Hukum: Analisis Problematika Hukum Dengan Metode Penelitian Normatif Dan Empiris. *Badamai Law Journal Magister Hukum Universitas Lambung Mangkurat*, *8*(2).