

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERLIBATAN ANAK USIA DINI MELALUI IMPLEMENTASI APE KOTAK PINTAR DI PAUD ANAK HEBAT KARTASURA

Annafi¹ Nurul 'Ilmi Azizah*¹, Angelica Beauty Zahra Salshabila Rowie², Devinta Puji Lestari³,
Elisa Nur Rohmah⁴, Dinda Seltri Agustin⁵, Inda Inda⁶

¹ Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

^{2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Email: fifi.azizah9@gmail.com*¹

ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan anak usia dini melalui implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) "Kotak Pintar" di PAUD Anak Hebat Kartasura. Masa usia dini merupakan periode penting perkembangan anak sehingga membutuhkan stimulasi yang variatif dan menarik untuk mendorong kemampuan berpikir, eksplorasi, dan interaksi sosial. Observasi awal menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang ada masih dapat dioptimalkan untuk menstimulasi kreativitas serta keterlibatan aktif anak. Oleh karena itu, tim PkM menghadirkan APE "Kotak Pintar" sebagai media inovatif yang dirancang untuk mendukung aktivitas bermain edukatif. Metode pelaksanaan PkM terdiri atas tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, analisis kebutuhan, serta perancangan dan pembuatan "Kotak Pintar". Tahap pelaksanaan dilakukan melalui demonstrasi dan pendampingan langsung kepada anak selama aktivitas bermain terstruktur. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan melalui observasi respons anak, refleksi bersama guru, serta dokumentasi perubahan perilaku belajar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa APE "Kotak Pintar" mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan anak secara signifikan. Anak terlihat lebih antusias, aktif bereksperimen, mencoba tantangan baru, dan mampu bekerja sama dengan teman. Evaluasi juga menunjukkan peningkatan pada kemampuan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, implementasi APE "Kotak Pintar" terbukti efektif dan relevan untuk mendukung stimulasi perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: Kreativitas Anak Usia Dini, Keterlibatan Belajar, Alat Permainan Edukatif, Kotak Pintar, Pengabdian Kepada Masyarakat.

ABSTRAC

This Community Service Program (PkM) aims to enhance the creativity and engagement of early childhood children thru the implementation of the "Smart Box" Educational Play Equipment (APE) at PAUD Anak Hebat Kartasura. Early childhood is an important period for children's development, requiring varied and engaging stimulation to encourage thinking skills, exploration, and social interaction. Initial observations indicate that the use of existing learning media can still be optimized to stimulate children's creativity and active engagement. Therefore, the PkM team presents the "Smart Box" APE as an innovative medium designed to support educational play activities. The implementation method for the PkM consists of three main stages: preparation, execution, and evaluation. The preparation phase includes coordination with the school, needs analysis, and the design and creation of the "Smart Box." The implementation phase is carried out thru demonstrations and direct guidance to children during structured play activities. Next, the evaluation stage is conducted thru observation of the child's responses, joint reflection with the teacher, and documentation of changes in learning behavior. The results of the activity show that the "Smart Box" educational toy is able to significantly increase children's creativity and engagement. The child appears more enthusiastic, actively experiments, tries new challenges, and is able to cooperate with friends. The evaluation also showed improvements in fine motor skills, hand-eye coordination, and problem-solving. Overall, the implementation of the "Smart Box" educational play equipment proved effective and relevant in supporting the stimulation of early childhood development.

Keywords: Early Childhood Creativity, Learning Engagement, Educational Toys, Smart Box, Community Service.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam membentuk kualitas perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa usia dini, perkembangan otak berlangsung dengan sangat cepat sehingga stimulasi yang tepat sangat menentukan kesiapan anak dalam menghadapi tahap pendidikan berikutnya. Lebih dari 80% jaringan otak terbentuk sebelum usia enam tahun (Yee et al., 2022) sehingga lingkungan belajar harus mampu memberikan pengalaman yang kaya akan stimulasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sitorus et al., (2025) yang menegaskan bahwa masa usia dini merupakan periode paling sensitif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan interaksi multisensori.

Dalam konteks pembelajaran PAUD, bermain merupakan pendekatan utama yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, berimajinasi, dan membangun pemahaman melalui aktivitas konkret. APE (Alat Permainan Edukatif) berperan penting dalam menyediakan rangsangan tersebut. APE bukan sekadar alat bermain, melainkan media yang memberikan stimulasi kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional secara terpadu (Rakhmawati, 2022). Temuan ini diperkuat oleh Damayanti (2022), yang menyebutkan bahwa APE yang dirancang sesuai karakteristik anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan kemampuan memecahkan masalah secara signifikan.

Kreativitas menjadi salah satu aspek perkembangan penting yang perlu distimulasi sejak usia dini. Kreativitas anak dapat tumbuh melalui aktivitas bermain yang memungkinkan mereka memodifikasi objek, menciptakan ide baru, dan mengekspresikan gagasan secara bebas (Dewi & Yufiarti, 2021). Azizah dan Yuarahmah (2024) juga menemukan bahwa “media inovatif yang melibatkan anak dalam aktivitas eksploratif mampu meningkatkan kreativitas dan rasa ingin tahu secara nyata.” Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis seni dan eksplorasi gerak juga dapat menumbuhkan keberanian, imajinasi, dan kemampuan berpikir divergen anak (Annafi et al., 2024).

Selain kreativitas, keterlibatan (engagement) anak dalam pembelajaran juga menjadi indikator penting kualitas proses belajar. Anak yang terlibat aktif akan menunjukkan fokus, motivasi intrinsik, dan partisipasi yang tinggi. Boxberger (2023) melalui tinjauan sistematis menegaskan bahwa penggunaan metode demonstrasi sebelum anak melakukan aktivitas mandiri dapat meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas. Pendapat serupa disampaikan bahwa keterlibatan anak yang tinggi berkorelasi dengan meningkatnya perkembangan motorik halus dan kemampuan koordinasi visual-motor (Efendi et al., 2023).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan APE di lembaga PAUD seringkali belum optimal. Nuryati (2022) mengungkapkan bahwa sebagian besar guru belum mendapatkan pendampingan dan pelatihan memadai dalam menggunakan APE secara efektif. Kondisi serupa ditunjukkan oleh Mariawati et al (2022), bahwa minimnya inovasi media pembelajaran membuat aktivitas bermain kurang menantang dan kurang menstimulasi kreativitas anak. Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya program pendampingan dan pelatihan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang fokus pada implementasi media edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak.

PkM memiliki peran strategis dalam membantu lembaga PAUD mengembangkan media serta meningkatkan kompetensi guru. Purnawati et al (2022) menyatakan bahwa penggunaan APE melalui program PkM dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memfasilitasi kegiatan bermain sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak. Hal ini diperkuat oleh temuan Anjani (2024), yang menunjukkan bahwa pendampingan guru melalui media kreatif dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keberanian anak dalam mencoba aktivitas baru. Azizah (2025), dalam kegiatan pengabdian yang berfokus pada seni peran, menegaskan bahwa pendampingan langsung

kepada anak dapat meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan berkomunikasi mereka secara signifikan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan PkM implementasi APE “Kotak Pintar” di PAUD Anak Hebat Kartasura dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang interaktif, multisensori, dan kreatif. APE ini memuat beragam aktivitas seperti mengenal bentuk, mencocokkan warna, berhitung sederhana, menyusun pola, hingga permainan problem solving. Pendekatan demonstrasi dan pendampingan digunakan agar anak memahami cara bermain dan terlibat aktif dalam seluruh aktivitas. Hal ini selaras dengan penelitian Li (2024), yang menyebutkan bahwa “pendampingan intensif guru dalam kegiatan bermain dapat meningkatkan interaksi sosial dan kedisiplinan anak secara signifikan.”

Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya memberikan inovasi media pembelajaran, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Anak Hebat. Implementasi APE “Kotak Pintar” diharapkan menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan anak usia dini serta dapat dijadikan model praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi di PAUD lain.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di PAUD Anak Hebat Papungan, Pucangan, Kartasura, dengan sasaran peserta didik Kelompok B, yang terdiri atas dua kelas, yaitu B (An-Najm) sebanyak 16 anak dan B (As-Syam) sebanyak 24 anak, serta melibatkan empat guru pendamping. Metode penerapan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim PkM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran, serta merancang dan menyiapkan APE “Kotak Pintar”. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui demonstrasi cara penggunaan APE kepada guru dan anak, dilanjutkan dengan pendampingan langsung selama aktivitas bermain. Demonstrasi bertujuan memberikan contoh pemanfaatan media, sedangkan pendampingan memastikan setiap anak dapat terlibat aktif, memahami instruksi, dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Seluruh rangkaian kegiatan dicatat dan didokumentasikan sebagai bagian dari proses evaluasi. Evaluasi penerapan program dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan PkM. Pengukuran dilakukan melalui observasi perilaku anak sebelum dan sesudah kegiatan, dokumentasi foto dan video, serta wawancara singkat dengan guru mengenai perubahan respons belajar anak. Alat ukur yang digunakan berupa lembar observasi kreativitas dan keterlibatan anak, dengan indikator: (1) perubahan sikap belajar seperti antusiasme, keberanian, dan kemandirian; (2) perubahan sosial-emosional seperti kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, dan memberikan apresiasi; serta (3) perkembangan kemampuan kognitif dasar seperti koordinasi mata-tangan, konsentrasi, dan pemecahan masalah. Keberhasilan program ditentukan berdasarkan peningkatan perilaku positif yang tampak selama kegiatan, tingkat keterlibatan anak pada setiap sesi, dan penilaian guru terhadap efektivitas implementasi APE “Kotak Pintar”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan implementasi APE “Kotak Pintar” di PAUD Anak Hebat Papungan, Pucangan, Kartasura, memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kreativitas dan keterlibatan peserta didik Kelompok B. Kegiatan ini diikuti oleh 40 anak dari dua kelas, yaitu B (An-Najm) sebanyak 16 anak dan B (As-Syam) sebanyak 24 anak, serta melibatkan empat guru pendamping. Pelaksanaan kegiatan mengikuti tiga tahap utama sesuai metode persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang didukung dengan strategi demonstrasi dan pendampingan. Seluruh proses

menunjukkan perkembangan positif yang signifikan pada perilaku belajar, kemampuan sosial-emosional, dan keterampilan kognitif anak usia dini. Berikut pemaparan tiap tahapannya:

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan pada 3 November 2025 melalui kegiatan koordinasi awal antara tim PkM dan pihak sekolah. Koordinasi ini mencakup pembahasan waktu pelaksanaan, lokasi kegiatan, alur pembelajaran, serta kebutuhan teknis lain yang harus dipenuhi. Pada hari tersebut tim juga melakukan diskusi mendalam dengan kepala sekolah dan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik anak. Dari hasil diskusi, diperoleh informasi bahwa anak-anak kelompok B telah memiliki kemampuan dasar untuk mengikuti pembelajaran berbasis media, seperti kemampuan duduk tertib, bekerja sama, dan mematuhi aturan bermain. Kondisi ini menjadi dasar bagi tim untuk merancang APE “Kotak Pintar” sebagai media yang memberikan tantangan konstruktif bagi pengembangan kreativitas dan keterlibatan belajar anak. Selain koordinasi administratif, tim PkM juga mempersiapkan dan menyempurnakan APE “Kotak Pintar” agar dapat digunakan secara optimal. Kegiatan persiapan mencakup penataan ulang bagian-bagian permainan, penambahan materi visual yang menarik, pemberian label pada setiap sisi kotak, serta pemeriksaan keamanan alat agar sesuai standar PAUD. Pada tahap ini tim juga menyusun skenario pembelajaran yang sistematis, termasuk pembagian kelompok kecil, urutan permainan, dan pola pendampingan. Lembar observasi dan instrumen evaluasi lainnya disiapkan untuk memastikan setiap tahapan kegiatan dapat dinilai secara objektif dan menyeluruh. Tahap persiapan ini menjadi fondasi penting yang memungkinkan kegiatan pada tahap berikutnya berjalan dengan lancar dan terarah.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan berlangsung pada 5 November 2025 dimulai pukul 09.00 WIB di lingkungan PAUD Anak Hebat Papungan. Kegiatan diawali dengan pengkondisian seluruh peserta didik kelas B di aula sekolah. Sebanyak 35 anak yang hadir dikumpulkan dalam satu ruang dengan pengawasan langsung dari guru kelas dan tim PkM. Guru ikut membantu menjaga ketertiban dan mengatur posisi duduk anak agar mereka dapat fokus mengikuti demonstrasi. Pengkondisian awal ini terbukti efektif dalam membangun suasana belajar yang kondusif.



Gambar 1. Proses Perkenalan dan Pengkondisian Anak (Dokumentasi, 5 November 2025)

Demonstrasi dan Pendampingan

Tahap berikutnya adalah demonstrasi penggunaan APE “Kotak Pintar”. Tim PkM memperkenalkan media secara langsung, menjelaskan setiap sisi permainan, serta memberikan contoh cara bermain yang benar. Demonstrasi disertai sesi *ice breaking* ringan untuk menciptakan suasana ceria dan menarik perhatian anak. Melalui demonstrasi, anak dapat melihat dan memahami langkah-langkah yang akan mereka lakukan ketika bermain secara mandiri. Guru kelas juga turut memperhatikan proses demonstrasi untuk memastikan mereka dapat melakukan pendampingan lanjutan setelah kegiatan PkM selesai.

Setelah demonstrasi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi bermain langsung secara bergiliran. Anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil masing-masing enam anak agar pendampingan dapat dilakukan secara intensif. Pendampingan merupakan bagian sentral dari kegiatan ini. Tim PkM bersama guru secara aktif memberi arahan, membantu anak yang mengalami kesulitan, serta memotivasi mereka untuk mencoba tantangan-tantangan yang tersedia di setiap sisi APE. Fitur permainan yang dieksplorasi anak meliputi tutup botol warna, bentuk geometri, buah dan sayur, penjumlahan sederhana, hingga permainan laba-laba yang melatih koordinasi mata-tangan dan pemecahan masalah.

Perilaku anak selama pelaksanaan menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Mereka tampak antusias, fokus, dan menikmati permainan. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai berani mencoba dan mengeksplorasi permainan. Aktivitas fisik dalam memutar objek kecil, memasukkan bentuk ke dalam lubang yang sesuai, serta menyusun pola, meningkatkan koordinasi motorik halus mereka. Selain itu, kemampuan kognitif seperti pengenalan pola, warna, angka, pengelompokan objek, dan kemampuan memecahkan masalah juga berkembang melalui eksplorasi aktif mereka terhadap APE “Kotak Pintar”. Anak tampak terlibat secara penuh, bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Guru mencatat bahwa anak lebih fokus selama kegiatan dibandingkan dengan pembelajaran biasa tanpa media.

Aspek sosial-emosional juga menunjukkan perkembangan signifikan. Selama kegiatan, anak-anak belajar menunggu giliran, bekerja sama dalam kelompok kecil, dan memberikan dukungan kepada teman yang berhasil menyelesaikan tantangan. Interaksi positif ini terlihat di setiap sesi permainan dan menunjukkan bahwa APE “Kotak Pintar” tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga memperkuat kemampuan sosial anak. Anak tampak semakin percaya diri, komunikatif, dan mampu mengelola emosi ketika menunggu giliran.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. Demonstrasi APE (a) Praktek Penggunaan APE (b) dan Pendampingan Anak (c). (Dokumentasi, 5 November 2025)

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan sesudah kegiatan pelaksanaan untuk mengukur keberhasilan implementasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung oleh tim PkM dan guru, dokumentasi berupa foto dan video, serta wawancara singkat mengenai perubahan perilaku anak setelah penggunaan APE. Instrumen evaluasi berupa lembar observasi kreativitas dan keterlibatan digunakan untuk mencatat aspek perkembangan anak meliputi antusiasme, keberanian, kemandirian, kerja sama, kemampuan menunggu giliran, serta perkembangan kemampuan kognitif dasar seperti konsentrasi, koordinasi mata-tangan, dan pemecahan masalah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir seluruh anak menunjukkan peningkatan pada indikator tersebut, terutama dalam hal keberanian mencoba permainan, kemampuan mengikuti instruksi, dan peningkatan fokus.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif yang kuat terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD Anak Hebat. Guru menilai bahwa APE “Kotak Pintar” merupakan media inovatif yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan anak. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, dan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran rutin. Hasil PkM ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Tabel 1. Tabel hasil evaluasi implementasi APE Kotak Pintar

Aspek Evaluasi	Indikator Peningkatan	Indikator Peningkatan
Kreativitas Anak	Antusiasme, keberanian bereksperimen	Anak lebih aktif dan ingin mencoba tantangan baru
Keterlibatan Belajar	Fokus saat bermain, partisipasi aktif	Anak lebih fokus dan terlibat penuh
Kemampuan Motorik Halus	Memutar objek, memasukkan bentuk dalam lubang	Meningkat signifikan melalui aktivitas manipulatif
Koordinasi Mata-Tangan	Penyusunan pola, permainan laba-laba	Peningkatan koordinasi motorik halus
Pemecahan Masalah	Pengenalan pola dan angka, diskusi pemecahan	Anak menunjukkan kemampuan problem solving yang lebih baik
Sosial-Emosional	Kerja sama, kemampuan menunggu giliran	Perkembangan interaksi sosial dan pengelolaan emosi



(a) (b)
Gambar 3. Evaluasi (a) Foto Bersama (b). (Dokumentasi, 5 November 2025)

4. KESIMPULAN

Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Kotak Pintar di PAUD Anak Hebat Kartasura Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui implementasi APE “Kotak Pintar” di PAUD Anak Hebat Papungan, Pucangan, Kartasura, terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan belajar anak usia dini. Media yang dirancang dan disesuaikan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan anak ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak Kelompok B (kelas An-Najm dan As-Syam). Melalui tahapan persiapan yang matang, demonstrasi yang jelas, serta pendampingan intensif, anak-anak menunjukkan perubahan positif yang signifikan, baik dalam hal sikap belajar, keberanian, kreativitas, konsentrasi, maupun kemampuan pemecahan masalah.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak semakin aktif mengeksplorasi bagian-bagian APE, berani mencoba tantangan baru, serta mampu mengikuti instruksi dengan lebih baik. Selain itu, perkembangan sosial-emosional anak juga terlihat meningkat, ditandai dengan kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, dan memberikan apresiasi terhadap teman. Guru memberikan penilaian positif terhadap penggunaan APE “Kotak Pintar”, karena media ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga memperkaya variasi kegiatan yang dapat diterapkan dalam kelas. Secara keseluruhan, APE “Kotak Pintar” menjadi media pembelajaran yang layak diterapkan secara berkelanjutan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terutama kreativitas dan keterlibatan dalam aktivitas belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala PAUD Anak Hebat Papungan, Pucangan, Kartasura, beserta seluruh guru pendamping yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Penghargaan juga disampaikan kepada peserta didik Kelompok B (kelas An-Najm dan As-Syam) yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam setiap rangkaian kegiatan. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya diberikan kepada pihak kampus dan semua pihak yang telah membantu, mendukung, serta memberikan kontribusi sehingga kegiatan PkM dan penulisan artikel ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat peningkatan kreativitas bagi anak di PAUD Anak Hebat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, R. (2024). Practical Strategies for Stimulating Creativity in Early Childhood: STEAM Approach, Parent Involvement, and Environmental Support. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 78–98. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/3921>
- Annafi nurul ilmi Azizah, M. P. (2024). (Azizah)OJS+EBOOK+INOVASI+MEDIA+PENGEMBANGAN+KOGNITIF+AUD.
- Dewi, M. S., & Yufiarti. (2021). Play-based Learning Activities for Creativity in Children’s Dance Movements. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1), 101–120. <https://doi.org/10.21009/jpud.151.06>
- Efendi, S. P., Mustika, T., & Milawati, R. (2023). Developing early Age Children’s Fine Motor Skills through Origami. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 27–37.
- Mariawati, M., Rosidi, A., & Maliza, Y. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di

- PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Schemata: Jurnal Pascasarjana UIN Mataram*, 11(1), 1–22. <https://doi.org/10.20414/schemata.v11i1.5259>
- Nuryati, N. (2022). Model Pengembangan Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mahasiswa Paud. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 536. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13121>
- Peby Dwi Damayanti¹, Heri Yusuf Muslih², T. R., & Universitas. (n.d.). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini A s - S a b i q u n*. 4, 443–455.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2024). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Seni Tari. *E Book*, 7(2), 6–7.
- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–112. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3755>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Seni, D., & Aku, P. (2025). *Menumbuhkan kepercayaan diri pada anak usia dini dengan seni peran “aku bisa.”* 03(02), 53–62.
- Sitorus, R. W., Siregar, K. P., Sari, R. I., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). *Educia Journal*. 3(1), 1–14.
- Yee, L. J., Mohd Radzi, N. M., & Mamat, N. (2022). Learning through Play in Early Childhood: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(4), 949–993. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i4/16076>

First Publication Right

SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal

This Article is Licensed Under

