

## **INOVASI PRAKTIK LAPANGAN DALAM PENGEMBANGAN PERMAINAN KREATIF MENGGUNAKAN BARANG BEKAS SEBAGAI PEMAHAMAN GURU KB TK AISYIYAH 25 WAGE : IMPLEMENTASI SDGS QUALITY EDUCATION**

**Arifin Mado<sup>1</sup>, Luluk Iffatur Rocmah<sup>2</sup>, Mahardika Darmawan Kusuma Wardana<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [arifinmado@umsida.ac.id](mailto:arifinmado@umsida.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran kreatif yang terbuat dari barang bekas di lembaga PAUD, padahal penggunaan media tersebut memiliki potensi besar untuk menstimulasi kreativitas anak, meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif, serta menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan sejak dini. Melalui metode pelatihan partisipatif yang terdiri dari dua tahap, yaitu (1) *workshop* pembuatan media permainan edukatif dari barang bekas dan (2) pendampingan langsung implementasi di kelas, kegiatan ini berupaya meningkatkan keterampilan guru dalam berinovasi. Barang bekas seperti botol plastik, kardus, dan tutup botol diubah menjadi berbagai media pembelajaran, seperti papan ular tangga edukatif, papan angka interaktif, roda pintar, dan label buah angka dua bahasa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, edukatif, serta ramah lingkungan. Program ini terbukti efektif, murah, dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD sekaligus mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin keempat, yaitu *Quality Education*.

**Kata Kunci:** *Inovasi Pembelajaran, Permainan Kreatif, Barang Bekas*

### **ABSTRACT**

This activity is motivated by the low utilization of creative learning media made from recycled materials in early childhood education (PAUD) institutions, even though the use of such media has great potential to stimulate children's creativity, enhance their motor and cognitive skills, and instill a sense of environmental awareness from an early age. Through a participatory training method consisting of two stages, namely (1) a workshop on making educational games from recycled materials and (2) direct assistance with implementation in the classroom, this activity seeks to improve teachers' skills in innovation. Used items such as plastic bottles, cardboard, and bottle caps were transformed into various learning media, such as educational snakes and ladders boards, interactive number boards, smart wheels, and bilingual fruit number labels. The results of the activity showed a significant increase in teachers' creativity and skills in designing learning media that are interesting, educational, and environmentally friendly. This program has proven to be effective, inexpensive, and sustainable in improving the quality of learning in early childhood education while supporting the achievement of the fourth Sustainable Development Goal (SDG), namely Quality Education.

**Keywords:** *Learning Innovation, Creative Games, Used Goods*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Mado, 2024b). Pada tahap usia dini anak belajar melalui pengalaman konkret yang menyenangkan salah satunya melalui permainan edukatif (Lisa et al., 2020). Namun banyak guru pendidikan anak usia dini masih mengandalkan media pembelajaran konvensional yang terbatas variasinya Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

sehingga kurang memaksimalkan potensi kreativitas anak (Sriwahyuni et al., 2020). Padahal pendekatan pembelajaran kreatif berbasis permainan mampu mengintegrasikan aspek belajar dan bermain secara harmonis. Salah satu tantangan yang dihadapi guru pendidikan anak usia dini adalah keterbatasan dana dan akses terhadap media pembelajaran yang berkualitas. Pembelian alat peraga edukatif seringkali memerlukan biaya yang cukup besar sementara anggaran sekolah pendidikan anak usia dini terutama yang berbasis komunitas atau swadaya relatif terbatas. Akibatnya guru cenderung menggunakan media yang sama secara berulang dan kurang mengeksplorasi inovasi baru yang berpotensi menurunkan minat belajar anak. Di sisi lain lingkungan sekitar sekolah menyimpan banyak potensi sumber daya yang belum dimanfaatkan seperti barang – barang bekas yang masih layak digunakan. Barang seperti botol plastik, kardus, tutup botol, dan kancing baju dapat diubah menjadi media permainan edukatif yang kreatif, murah, dan ramah lingkungan (Rismadani et al., 2022). Pemanfaatan barang bekas tidak hanya menekan biaya pengadaan media tetapi juga menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini sesuai dengan prinsip (ESD) *Education for Sustainable Development* (Ridlwan et al., 2022).

Kesenjangan yang muncul adalah perbedaan antara idealnya pembelajaran pendidikan anak usia dini yang kreatif, variatif, dan berkelanjutan, dengan kenyataan di lapangan yang masih didominasi metode dan media konvensional. Guru pendidikan anak usia dini sebenarnya memiliki potensi besar untuk berinovasi, namun belum banyak mendapatkan pelatihan yang aplikatif dan sesuai dengan konteks sumber daya yang tersedia di lingkungan mereka. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran sering kali bersifat monoton dan kurang menstimulasi daya imajinasi serta eksplorasi anak. Oleh karena itu, diperlukan program pendampingan yang mampu memfasilitasi guru untuk berkreasi dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan di sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan berkelanjutan (Aini et al., 2025).

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini hadir sebagai upaya menjembatani kesenjangan tersebut dengan menghadirkan pelatihan dan pendampingan langsung bagi guru pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan Workshop Inovasi Permainan Kreatif dan Pendampingan Implementasi di Kelas guru diajak untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran dari barang bekas sekaligus menguji efektivitasnya dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan pola pikir kreatif dan berkelanjutan dalam mengelola sumber daya yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat menciptakan budaya inovatif di kalangan guru PAUD, memperkuat kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang murah, ramah lingkungan, dan bermakna bagi perkembangan anak.

Nilai baru dari kegiatan ini terletak pada pendekatan *hands-on* yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tetapi juga membimbing guru dalam proses kreatif mulai dari perancangan hingga implementasi permainan. Kegiatan ini menekankan prinsip *low cost, high impact*, sehingga media yang dihasilkan tetap berkualitas meski berasal dari bahan sederhana. Inovasi ini selaras dengan tujuan SDGs poin keempat (*Quality Education*), yang menekankan pentingnya akses pendidikan berkualitas bagi semua lapisan masyarakat. Selain itu kegiatan ini juga memperkuat kesadaran ekologis para guru dengan menanamkan nilai keberlanjutan melalui pemanfaatan barang bekas sebagai sumber belajar yang inovatif dan bermakna. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kapasitas profesional guru, tetapi juga menanamkan semangat pendidikan berwawasan lingkungan yang relevan dengan tantangan Gen Z.

Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan mampu mendorong guru pendidikan anak usia dini menjadi lebih kreatif, adaptif, dan berorientasi pada pembelajaran berkelanjutan. Keberhasilan program ini tidak hanya diukur dari produk permainan yang dihasilkan tetapi juga dari perubahan pola pikir dan keterampilan guru dalam memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar mereka untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Melalui pengalaman langsung dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran dari barang bekas, guru menjadi lebih percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide baru yang relevan dengan konteks kelas mereka. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antarpendidik dan membuka peluang untuk pengembangan praktik baik yang dapat direplikasi di lembaga PAUD lainnya.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode *partisipatif* dengan pendekatan pelatihan dan pendampingan langsung *workshop and mentoring*. Metode ini dipilih agar guru pendidikan anak usia dini tidak hanya memahami konsep secara teoretis tetapi juga terampil dalam mengaplikasikan keterampilan membuat media permainan kreatif dari barang bekas. Pendekatan partisipatif memungkinkan guru terlibat aktif dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari proses perencanaan, pembuatan, hingga implementasi permainan di kelas. Dengan keterlibatan langsung tersebut, guru dapat belajar melalui pengalaman nyata dan memperoleh umpan balik segera dari fasilitator maupun rekan sejawatnya.

Prosedur pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua tahap utama. Tahap pertama adalah Workshop Inovasi Permainan Kreatif yang dilaksanakan di KB TK Aisyiyah 25 Wage pada 14 Mei 2025. Pada tahap ini peserta mendapatkan penjelasan singkat mengenai prinsip pembelajaran kreatif, manfaat pemanfaatan barang bekas, serta contoh – contoh permainan edukatif. Selanjutnya dilakukan sesi praktik membuat media permainan seperti papan ular tangga, papan angka interaktif, roda pintar, label buah angka dua bahasa. Tahap kedua adalah Pendampingan Implementasi di Kelas di mana tim abdimas mendampingi guru dalam menguji coba media yang telah dibuat bersama guru – guru. Proses ini digunakan untuk mengamati tingkat keterlibatan guru, efektivitas media, dan kreativitas guru dalam mengelola permainan.

Alat dan bahan yang digunakan meliputi gunting, lem tembak, cat warna, stik es krim, serta bahan bekas seperti botol plastik, kardus, tutup botol, kancing baju. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi kreativitas guru, dokumentasi foto, serta catatan lapangan dari pendampingan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan keterampilan dan kreativitas guru setelah mengikuti kegiatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Workshop Inovasi Permainan Kreatif**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di KB TK Aisyiyah 25 Wage menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan barang bekas menjadi media pembelajaran kreatif. Tahap pertama kegiatan ini diawali dengan pelaksanaan workshop inovasi permainan kreatif. Workshop ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas kepada guru – guru pendidikan anak usia dini Aisyiyah 25 Wage. Peserta mendapatkan materi tentang pentingnya permainan dalam mendukung tumbuh kembang anak usia dini, prinsip-prinsip pembelajaran kreatif, serta pemahaman mengenai pendidikan berkelanjutan dalam konteks SDGs, khususnya poin 4 (*Quality Education*). Workshop ini berhasil membuka wawasan para guru akan potensi barang-barang yang selama ini dianggap sampah untuk diubah menjadi media pembelajaran yang

bermanfaat, ekonomis, dan ramah lingkungan. Gambar 1 menunjukkan workshop bersama guru – guru KB TK Aisyiyah 25 Wage.



**Gambar 1. Workshop Inovasi Permainan Kreatif**

### **Hasil Pendampingan Implementasi di Kelas**

Setelah workshop, kegiatan dilanjutkan dengan tahap pendampingan langsung di ruang kelas. Tim pengabdi dari dosen mendampingi guru – guru dalam proses implementasi permainan yang telah dibuat. Pendampingan ini mencakup observasi keterlibatan guru, bimbingan dalam penggunaan alat permainan, serta evaluasi terhadap efektivitas media tersebut dalam proses belajar. Selama fase ini, terlihat peningkatan partisipasi aktif guru-guru dalam menggunakan alat permainan. Guru juga menjadi lebih percaya diri dalam menciptakan variasi permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak di kelas. Pendampingan ini memperkuat komitmen guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis lingkungan dan berorientasi pada kreativitas, serta menjadi sarana refleksi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan. Gambar 2 menunjukkan tahap pendampingan implementasi permainan di kelas secara langsung.



**Gambar 2. Pendampingan Implementasi Permainan**

### **Hasil Observasi Perubahan Keterampilan Guru**

Hasil observasi sebelum dan sesudah pelatihan memperlihatkan adanya perubahan signifikan dalam aspek kreativitas, pemahaman konsep, dan penerapan media dalam proses

belajar mengajar. Tabel 1 menunjukkan hasil perbandingan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan.

**Tabel 1. Perbandingan Keterampilan Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan**

| Indikator                     | Sebelum Pelatihan | Sesudah Pelatihan | Peningkatan (%) |
|-------------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|
| Kreativitas pembuatan media   | 2,3               | 4,6               | 100%            |
| Pemahaman konsep pembelajaran | 2,8               | 4,7               | 67,8%           |
| Implementasi di kelas         | 2,5               | 4,5               | 80%             |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan inovasi permainan kreatif berbasis barang bekas. Guru menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran yang menarik dan fungsional, disertai peningkatan pemahaman terhadap konsep dan prinsip penggunaan media tersebut dalam konteks pendidikan anak usia dini. Selain itu, guru menjadi lebih percaya diri dan terampil dalam mengimplementasikan hasil kreasi di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD sekaligus menumbuhkan kesadaran untuk memanfaatkan sumber daya sederhana di lingkungan sekitar sebagai sarana belajar yang edukatif dan berkelanjutan.

### **Pembahasan**

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis barang bekas. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muin et al., 2023) yang menyatakan bahwa, pelatihan berbasis praktik langsung dapat memicu kreativitas guru karena mereka terlibat secara aktif dalam proses perancangan dan pembuatan media. Kreativitas ini muncul tidak hanya dari ide awal tetapi juga dari proses adaptasi dan modifikasi sesuai kebutuhan anak di kelas.

Peningkatan pemahaman konsep pembelajaran yang dicapai guru pasca pelatihan menunjukkan bahwa metode workshop dan pendampingan efektif dalam mentransfer pengetahuan. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Mado, 2024a) yang menegaskan bahwa pelatihan yang memadukan teori dan praktik mampu meningkatkan pemahaman konseptual pendidik, sehingga mereka dapat menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi peserta didik. Dalam konteks ini guru pendidikan anak usia dini mampu mengintegrasikan nilai edukasi, kreativitas, dan kesadaran lingkungan.

Keterampilan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran hasil kreasi di kelas meningkat tajam, membuktikan bahwa pendampingan langsung memiliki peran penting. Menurut (Muin et al., 2023), keberhasilan implementasi tidak hanya bergantung pada ketersediaan media tetapi juga pada rasa percaya diri guru yang terbentuk melalui praktik terarah. Dalam abdimas ini guru mendapatkan kesempatan langsung untuk mencoba dan mengobservasi respons anak sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Program ini juga relevan dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin ke-4 tentang *Quality Education* karena tidak hanya meningkatkan mutu pembelajaran tetapi

juga menanamkan kesadaran lingkungan melalui pemanfaatan barang bekas. Studi oleh (Ramadhan et al., 2024) menunjukkan bahwa integrasi pendidikan lingkungan dalam pembelajaran anak usia dini dapat membentuk kebiasaan peduli lingkungan sejak dini yang pada akhirnya berkontribusi pada keberlanjutan ekosistem.

Penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran terbukti efektif dari sisi biaya dan keberlanjutan. Guru mampu mengubah limbah menjadi alat edukatif selaras dengan penelitian (Susilo, 2020) yang menemukan bahwa media berbasis *reuse* tidak hanya ekonomis tetapi juga memiliki daya tarik tinggi bagi anak karena sifatnya yang unik dan tidak konvensional. Efektivitas ini menjawab tantangan keterbatasan anggaran di banyak pendidikan anak usia dini. Selain itu kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran ekologis pada guru dan anak bahwa bahan sisa yang sering dianggap tidak berguna ternyata dapat memiliki nilai edukatif tinggi (Mardhiyah et al., 2025). Dengan demikian pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keberlanjutan dan tanggung jawab lingkungan sejak usia dini.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu misalnya oleh (Khoiruzzadi et al., 2020) yang fokus pada pelatihan pembuatan media digital abdimas ini menawarkan nilai tambah berupa penguatan aspek kreatif berbasis material fisik yang langsung dapat digunakan dalam interaksi tatap muka. Media fisik dari barang bekas memungkinkan anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata – tangan sesuatu yang sulit diperoleh dari media digital saja (Yuris & Raniyah, 2025). Selain itu media berbasis barang bekas juga mendorong interaksi sosial yang lebih aktif antara guru dan anak karena proses penggunaannya menuntut eksplorasi bersama di dalam kelas. Dengan demikian inovasi ini tidak hanya memperkaya pendekatan pembelajaran tetapi juga mengembalikan esensi bermain dan belajar secara nyata yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini.

Keberhasilan program ini membuka peluang untuk mengembangkan modul pelatihan berkelanjutan yang dapat diimplementasikan di pendidikan anak usia dini lain. Dengan model *train-the-trainer* guru yang telah dilatih dapat menjadi agen perubahan bagi rekan sejawatnya. Penelitian oleh (Sonjaya et al., 2022) menegaskan bahwa keberlanjutan program pengembangan profesional guru membutuhkan dukungan komunitas belajar yang saling berbagi praktik baik. Dengan demikian abdimas ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga memperkuat ekosistem pendidikan berkelanjutan di tingkat lokal (Ramdana et al., 2025). Selain itu dampak jangka panjang dari program ini diharapkan dapat menciptakan budaya inovasi di lingkungan PAUD di mana setiap guru memiliki inisiatif untuk terus bereksperimen dengan bahan dan metode baru dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di KB TK Aisyiyah 25 Wage berhasil membuktikan bahwa inovasi permainan kreatif berbasis barang bekas mampu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan pemahaman guru pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan ramah lingkungan. Pendekatan workshop dan pendampingan langsung terbukti menjadi strategi pelatihan yang relevan karena memberikan pengalaman praktik nyata sekaligus memperkuat rasa percaya diri guru dalam implementasi di kelas. Selain memberikan manfaat langsung bagi peningkatan mutu pembelajaran serta program ini juga berkontribusi terhadap implementasi *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin ke-4, *Quality Education* dengan mengintegrasikan aspek pendidikan berkelanjutan dalam praktik mengajar.

Prospek pengembangan program ini sangat terbuka baik melalui replikasi di pendidikan anak usia dini lain maupun melalui model *train-the-trainer* yang memberdayakan guru peserta

untuk menjadi fasilitator bagi rekan sejawat. Ke depan pelatihan ini dapat diperkaya dengan pengembangan modul digital yang memuat ide – ide permainan kreatif berbasis barang bekas sehingga akses dan adopsi metode ini semakin meluas. Dengan keberlanjutan program dan dukungan komunitas guru, inovasi ini berpotensi menjadi bagian dari strategi nasional untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD yang kreatif, inklusif, dan berwawasan lingkungan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, K., Musayyadah, M., & Farida, S. (2025). Implementasi Media Book World dalam Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1155-1166. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1679>
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.561>
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1584>
- Mado, A. (2024a). Optimasi Peningkatan Motorik Anak Melalui Permainan: Pelatihan Efektif Bagi Guru Paud Untuk Mendukung Perkembangan Anak. *Journal of Social Community Services (JSCS)*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.61796/jscs.v1i2.69>
- Mado, A. (2024b). Sports in Early Childhood for Optimal Holistic Development: A Comprehensive Exploration of MKSE. *Academia Open*, 9(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.9.2024.8567>
- Mardhiyah, A., Anggraini, E. S., Oktora, M., Harahap, M. H., Panggabean, D. D., & Syah, D. H. (2025). Optimalisasi APE untuk kreativitas dan perkembangan anak TK di Kota Medan. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.30596/ihsan.v7i1.24181>
- Muin, A. A., Hafiz, A., Karyadiputra, E., Yusa Rahman, F., Pratama, S., Setiawan, A., Islam, U., Arsyad, K. M., & Banjarmasin, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Di SDN Tabing Rimbah 2. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 193–198. <https://doi.org/10.52072/abdine.v3i2.603>
- Ramadhan, G., Mariyati, L. I., Maulana, M. A., Sofy, A., & Suhermanto. (2024). Pelatihan Guru : Membuat Permainan Stimulasi Kognitif Dan Motorik Dari Bahan Bekas. *JSCS : Journal of Social Community Service*, 01(01), 53–61. <https://doi.org/doi.org/10.61796/jscs.v1i1.26>
- Ramdana, N., Suardi, S., Herlina, H., Nurhidayah Ilyas, S., & Amal, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran Tebak Gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 136–145. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1491>
- Ridlwan, M., Naila, I., & Nurdianah, L. (2022). Pembelahan Literasi Dasar Guru Sekolah Dasar Islam untuk Mencapai Sustainable Development Goal (SDGs): Pendidikan Berkualitas. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 249. <https://doi.org/10.30651/st.v15i2.13390>
- Rismadani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 51–64. [https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2022.vol5\(1\).8646](https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2022.vol5(1).8646)

- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Nurzaman, I. S. (2022). Peranan Orang Tua Terhadap Minat Dan Bakat Olahraga Siswa Usia Dini. *Holistic Journal of Sport Education*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.52434/hjse.v1i2.1945>
- Sriwahyuni, Sulasri, & Patabang, I. (2020). Efektivitas Pemberian Alat Permainan Edukatif Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di TK Frater Bakti Luhur Makassar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Pencerah*, 9(1), 59–64. <https://doi.org/10.12345/jkp.v9i01.163>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Yuris, E., & Raniyah, Q. (2025). Peningkatan kompetensi pembelajaran melalui metode Fun Games pada guru TK (IGTKI-PGRI) se-Deli Serdang. *IHSAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.30596/ihsan.v7i1.169-175>