

## **Ecofun Box: Inovasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Ramah Lingkungan untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini**

**Lilis Darmila<sup>1</sup>, Chaliza Anshary<sup>2</sup>, Rosmidar<sup>3</sup>**

<sup>1-3</sup> Universitas Dharmawangsa, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email Koresponden: [lilisdarmila@dharmawangsa.ac.id](mailto:lilisdarmila@dharmawangsa.ac.id)

### **Abstrak**

Anak usia dini membutuhkan media belajar yang mampu merangsang kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah, namun ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) di banyak lembaga PAUD swasta masih terbatas dan berbiaya relatif tinggi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta membuat APE berbahan daur ulang bernama “Ecofun Box” di PAUD KB Al-Biruni, Kecamatan Medan Johor. Metode yang digunakan berupa pendidikan masyarakat dan pelatihan, yang meliputi penyuluhan, demonstrasi, pendampingan pembuatan APE dari kardus dan bahan bekas, serta uji coba produk pada peserta didik. Kegiatan yang dilaksanakan pada 20 Januari 2026 ini diikuti oleh 10 orang guru dan 15 anak sebagai subjek uji coba. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan barang bekas menjadi media belajar yang aman, murah, dan edukatif, serta respons positif anak yang terlihat antusias, kreatif, dan mampu menyelesaikan tantangan sederhana selama permainan berlangsung.

**Kata kunci:** Ecofun Box; alat permainan edukatif; ramah lingkungan; kreativitas anak usia dini

### **Pendahuluan**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi awal dalam membentuk kepribadian, kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar. Pada rentang usia ini, otak anak berkembang sangat pesat sehingga stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain menjadi sangat menentukan kualitas tumbuh kembang selanjutnya. Prinsip belajar sambil bermain menjadi landasan utama dalam praktik pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan tahap perkembangan (*developmentally appropriate practice*), di mana kegiatan belajar harus dirancang menyenangkan, konkret, dan melibatkan panca indera anak secara aktif (Bredekamp & Copple, 2009; Morrison, 2012; Suwar, 2025).

Salah satu unsur penting dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini adalah ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang memadai. APE berperan besar dalam mendukung kreativitas anak karena melalui alat permainan tersebut anak diberi

---

ruang untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menemukan berbagai kemungkinan cara bermain (Aslindah, 2027). Sayangnya, pada kenyataannya banyak lembaga PAUD, khususnya yang berskala kecil dan dikelola secara swadaya oleh masyarakat, masih menghadapi keterbatasan dalam penyediaan APE yang variatif. Sebagian besar APE yang tersedia diperoleh dengan cara membeli produk pabrikan yang harganya relatif mahal, sementara kemampuan guru dalam merancang dan membuat APE secara mandiri dari bahan-bahan di sekitar masih perlu ditingkatkan (Hasanah, 2019).

Di sisi lain, kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah merupakan dua kompetensi fundamental yang perlu distimulasi sejak usia dini. Kreativitas memungkinkan anak berpikir divergen, menemukan berbagai alternatif solusi, serta mengekspresikan gagasan dengan caranya sendiri. Kemampuan pemecahan masalah, di sisi lain, melatih anak untuk mengidentifikasi persoalan, menghubungkan informasi, menyusun strategi, dan mengevaluasi hasil dari tindakan yang diambil. Kedua kemampuan ini terbukti dapat dikembangkan secara efektif melalui kegiatan bermain yang terstruktur, misalnya melalui permainan puzzle, menyusun bentuk geometri, atau menyelesaikan tantangan sederhana yang dikemas dalam bentuk permainan (Ratna & Imamah, 2023). Teori perkembangan kognitif menekankan bahwa anak membangun pemahamannya terhadap dunia melalui interaksi aktif dengan objek konkret di sekitarnya (Piaget, 1962; Vygotsky, 1978), sehingga semakin variatif dan menantang media bermain yang disediakan, semakin luas pula ruang bagi anak untuk berlatih berpikir kritis dan menemukan solusi atas persoalan yang dihadapinya dalam permainan.

Persoalan keterbatasan APE yang variatif ini sesungguhnya dapat diatasi dengan memanfaatkan barang-barang bekas atau limbah rumah tangga yang ramah lingkungan, seperti kardus bekas kemasan, kertas bekas, tutup botol, dan bahan daur ulang lainnya (Tean, 2025). Pendekatan ini bukan hanya menjadi solusi ekonomis, tetapi juga sekaligus menjadi sarana menanamkan kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini, karena anak diajak mengenal konsep daur ulang dan pengurangan sampah melalui benda-benda yang mereka mainkan sehari-hari. Sekolah yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai ramah lingkungan ke dalam praktik pembelajaran juga sejalan dengan semangat mewujudkan sekolah ramah anak yang berkelanjutan (Alfina & Anwar, 2020).

---

Kondisi tersebut juga dijumpai di PAUD KB Al-Biruni yang berlokasi di Jl. Eka Rasmi Gg. Eka Rasmi 1, Puri Eka Rasmi, Kelurahan/Kecamatan Medan Johor, Kota Medan. Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi awal tim pengabdian dengan pihak sekolah, diketahui bahwa APE yang dimiliki lembaga ini masih terbatas jumlah dan variasinya, sebagian besar diperoleh dari pembelian, serta belum banyak memanfaatkan unsur ramah lingkungan. Di sisi lain, para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk belajar keterampilan baru, namun belum memiliki bekal teknis yang memadai dalam merancang dan membuat APE secara mandiri dari bahan bekas yang tersedia di lingkungan sekitar.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa investasi pada pendidikan anak usia dini memberikan dampak jangka panjang yang signifikan terhadap kualitas sumber daya manusia di masa depan, baik dari sisi kemampuan akademik, keterampilan sosial, maupun ketahanan mental anak dalam menghadapi tantangan kehidupan (Rahmadhea, 2025; Tabun, 2025 dan Atikah, 2025). Oleh karena itu, upaya memperkaya ragam dan kualitas media pembelajaran di lembaga PAUD, sekecil apa pun skala lembaganya, merupakan investasi yang sangat berharga bagi tumbuh kembang generasi mendatang. Keterlibatan perguruan tinggi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi salah satu jembatan penting untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang aplikatif, terjangkau, dan dapat direplikasi secara mandiri oleh guru di lapangan, sekaligus menjadi wujud nyata kontribusi akademisi dalam menjawab persoalan riil yang dihadapi masyarakat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat memandang perlu untuk memperkenalkan sebuah inovasi bernama “Ecofun Box”, yaitu Alat Permainan Edukatif berbasis ramah lingkungan yang dirancang dari bahan daur ulang seperti kardus bekas dan kertas warna, dengan bentuk yang bervariasi berupa kartu angka, huruf, bentuk geometri, dan media puzzle sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD KB Al-Biruni dalam merancang dan membuat Ecofun Box secara mandiri; (2) menguji penerapan Ecofun Box sebagai media stimulasi kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini; serta (3) menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan bahan ramah lingkungan dalam kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD.

---

## Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode non-riset dengan mengombinasikan beberapa pendekatan, yaitu pendidikan masyarakat dalam bentuk pelatihan (in-house training), pelatihan yang disertai penyuluhan dan demonstrasi teknik pembuatan APE, serta difusi ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) berupa produk Ecofun Box yang dihasilkan dan langsung dapat digunakan oleh mitra. Kombinasi metode ini dipilih karena persoalan yang dihadapi mitra bersifat teknis-praktis, sehingga pendekatan pelatihan disertai praktik langsung dinilai paling efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam waktu yang relatif singkat (Wekke, 2021 dan Efendi, 2026).

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahap. Tahap pertama adalah persiapan, meliputi survei lokasi dan koordinasi dengan pihak PAUD KB Al-Biruni, identifikasi bahan bekas yang tersedia di sekitar sekolah, serta penyusunan modul sederhana dan pola desain Ecofun Box (bentuk angka, huruf, dan geometri). Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, yaitu penyampaian materi singkat mengenai konsep APE ramah lingkungan dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik langsung pembuatan Ecofun Box bersama guru. Tahap ketiga adalah uji coba produk, yaitu Ecofun Box yang telah selesai dibuat langsung dimainkan oleh peserta didik untuk melihat respons dan efektivitasnya dalam menstimulasi kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah anak. Tahap keempat adalah evaluasi, yang dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara singkat kepada guru mengenai kebermanfaatan kegiatan.

Dalam merancang Ecofun Box, tim pengabdian berpedoman pada beberapa prinsip dasar pembuatan APE yang baik, yaitu aman digunakan anak, mudah dibuat dan diperbanyak, murah karena memanfaatkan bahan bekas, menarik secara visual melalui pemilihan warna-warna cerah, serta memiliki nilai edukatif yang jelas sesuai capaian perkembangan anak usia dini, seperti pengenalan angka, huruf, bentuk, dan warna, serta stimulasi motorik halus melalui aktivitas memotong, menempel, dan menyusun. Prinsip-prinsip ini disampaikan kepada guru sejak awal pelatihan agar guru tidak hanya mampu meniru contoh yang diberikan, tetapi juga dapat mengembangkan variasi Ecofun Box lain secara mandiri sesuai kebutuhan kelas masing-masing di kemudian hari. Sasaran kegiatan ini terdiri atas dua kelompok, yaitu 10 orang guru PAUD KB Al-Biruni sebagai peserta pelatihan pembuatan

---

APE, dan 15 orang peserta didik sebagai subjek uji coba produk Ecofun Box. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama proses pelatihan dan uji coba, dokumentasi kegiatan berupa foto, serta wawancara sederhana kepada guru pasca kegiatan untuk menggali kesan dan masukan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan kondisi pengetahuan dan keterampilan guru serta respons anak sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan (Koentjaraningrat, 1991).

## **Pelaksanaan**

### **A. Strategi Pencapaian**

Strategi pencapaian kegiatan diawali dengan komunikasi dan koordinasi intensif antara tim pengabdian dengan Kepala PAUD KB Al-Biruni untuk menyepakati waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan agar tidak mengganggu jadwal belajar-mengajar. Tim pengabdian juga melakukan survei terhadap bahan bekas yang tersedia di lingkungan sekolah, seperti kardus kemasan, kertas bekas, dan sisa bahan kerajinan, sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan dengan bahan yang mudah diperoleh secara berkelanjutan oleh guru.

Pendekatan pendampingan langsung disertai penyediaan bahan dasar ini merujuk pada pola pelatihan pembuatan APE yang telah terbukti efektif meningkatkan keterampilan guru PAUD pada kegiatan pengabdian serupa (Hariyadi, 2024). Sebagai antisipasi terhadap kendala keterbatasan waktu guru yang padat dengan aktivitas mengajar, kegiatan pelatihan dijadwalkan pada waktu istirahat dan di luar jam efektif pembelajaran anak. Tim pengabdian turut menyediakan sebagian besar alat dan bahan dasar (kardus, kertas warna, lem, gunting, cutter, dan alat pewarna) agar guru dapat berfokus sepenuhnya pada proses belajar teknik pembuatan Ecofun Box tanpa terkendala ketersediaan bahan. Modul sederhana berisi pola dasar angka, huruf, dan bentuk geometri turut disiapkan untuk memudahkan guru mereplikasi pembuatan APE secara mandiri setelah kegiatan berakhir. Tim pengabdian juga menyiapkan skenario sesi uji coba bersama peserta didik sejak tahap perencanaan, termasuk menentukan jumlah anak yang dilibatkan, durasi permainan, dan indikator sederhana yang akan diamati, seperti tingkat antusiasme, kemampuan mengenali bentuk atau angka, serta kemampuan menyelesaikan tantangan penyusunan puzzle, sehingga hasil uji coba dapat diamati dan didokumentasikan secara lebih terarah.

## **B. Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Ecofun Box dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 Januari 2026, bertempat di PAUD KB Al-Biruni, Jl. Eka Rasmi Gg. Eka Rasmi 1, Puri Eka Rasmi, Kecamatan Medan Johor, Kota Medan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri atas Lilis Darmila, Chaliza, dan Rosmidar, bersama 10 orang guru PAUD KB Al-Biruni sebagai peserta pelatihan, serta melibatkan 15 orang peserta didik dalam sesi uji coba produk.

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan mitra akan Alat Permainan Edukatif yang murah, aman, variatif, dan sekaligus mendukung penanaman nilai peduli lingkungan sejak dini. Melalui Ecofun Box, guru diberi bekal keterampilan untuk terus berinovasi memanfaatkan barang bekas menjadi media belajar tanpa harus bergantung pada pembelian produk pabrikan, sejalan dengan semangat pemberdayaan masyarakat melalui optimalisasi sumber daya lokal yang telah banyak diterapkan pada kegiatan pengabdian sejenis (Efendi & Taran, 2022; Sukri et al., 2023).

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan dan penyampaian materi singkat mengenai konsep Ecofun Box sebagai APE ramah lingkungan, termasuk penjelasan mengenai manfaatnya bagi perkembangan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak. Selanjutnya, tim pengabdian mendemonstrasikan teknik dasar pembuatan pola dari kardus, mulai dari pengukuran, pemotongan, hingga proses pelapisan dengan kertas warna. Guru kemudian diajak mempraktikkan langsung pembuatan Ecofun Box secara berkelompok, meliputi kartu angka, kartu huruf, bentuk-bentuk geometri, serta media puzzle sederhana yang dirancang menantang anak untuk menyusun dan mencocokkan bentuk (Widayati, Safrina, & Supriyati, 2021).

Selama proses praktik berlangsung, tim pengabdian berkeliling memberikan pendampingan langsung kepada setiap kelompok guru, membantu mengatasi kesulitan teknis seperti memotong pola yang presisi maupun menentukan komposisi warna yang menarik bagi anak. Suasana pelatihan berlangsung interaktif, ditandai dengan diskusi kecil antarguru mengenai ide-ide pengembangan bentuk Ecofun Box yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran mingguan di kelas mereka masing-masing, misalnya tema binatang, tumbuhan, atau angka dan huruf hijaiyah.



*Gambar 1. Tim pengabdian bersama guru PAUD KB Al-Biruni berdiskusi dan menyiapkan pola Ecofun Box dari bahan kardus dan kertas warna*



*Gambar 2. Proses pendampingan pembuatan Ecofun Box bersama seluruh guru PAUD KB Al-Biruni*

---

Setelah proses pembuatan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi uji coba, yaitu Ecofun Box yang telah jadi langsung dimainkan oleh 15 anak didampingi guru dan tim pengabdian. Anak-anak terlihat antusias mengenali bentuk, warna, dan angka pada Ecofun Box, serta diarahkan untuk menyelesaikan tantangan sederhana seperti menyusun kembali potongan puzzle menjadi bentuk utuh dan mencocokkan pasangan kartu. Aktivitas ini secara langsung melatih anak berpikir logis, menyusun strategi penyelesaian, serta bekerja sama dengan teman sebaya (Ratna & Imamah, 2023). Kegiatan ditutup dengan diskusi bersama guru mengenai ide pengembangan variasi Ecofun Box lain di masa mendatang serta refleksi bersama terhadap pelaksanaan kegiatan hari itu.

### C. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi langsung selama proses pelatihan dan uji coba, serta wawancara ringan kepada guru setelah kegiatan berakhir. Dari hasil observasi, tampak adanya perubahan positif pada guru, dari sebelumnya belum memiliki keterampilan teknis membuat APE dari bahan bekas menjadi mampu merancang dan menyelesaikan Ecofun Box secara mandiri dalam satu kali sesi pendampingan. Guru juga menyampaikan bahwa teknik yang diajarkan tergolong sederhana dan mudah direplikasi menggunakan bahan-bahan yang selalu tersedia di lingkungan sekolah maupun rumah.

Sementara itu, respons anak pada sesi uji coba menunjukkan hasil yang menggembirakan. Anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, antusias mencoba berulang kali, serta mampu menyelesaikan tantangan sederhana baik secara mandiri maupun dengan bantuan teman. Kondisi ini mengindikasikan bahwa Ecofun Box cukup efektif dalam menstimulasi kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sebagai catatan perbaikan, guru menyarankan agar bahan yang digunakan dibuat lebih tebal dan dilapisi pelindung tambahan agar Ecofun Box lebih tahan lama, mengingat frekuensi penggunaan oleh anak yang cukup tinggi. Guru juga berharap adanya pelatihan lanjutan dengan tema dan bentuk *Ecofun Box* yang lebih beragam.

Secara umum, evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa target luaran kegiatan telah tercapai, yaitu meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat APE ramah lingkungan, serta teruji secara langsungnya manfaat *Ecofun Box* bagi anak melalui sesi uji

---

coba. Keberhasilan ini tidak terlepas dari keterlibatan aktif seluruh pihak, mulai dari kepala PAUD yang memberikan dukungan penuh terhadap kelancaran kegiatan, guru yang antusias mengikuti setiap tahapan pelatihan, hingga anak-anak yang menyambut media pembelajaran baru dengan penuh semangat.

## **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema Ecofun Box: Inovasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Ramah Lingkungan yang dilaksanakan di PAUD KB Al-Biruni, Medan Johor, dapat disimpulkan berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari mitra. Guru PAUD KB Al-Biruni yang semula belum memiliki keterampilan teknis dalam membuat Alat Permainan Edukatif dari bahan daur ulang, setelah mengikuti pelatihan mampu merancang dan membuat Ecofun Box secara mandiri menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kardus dan kertas bekas.

Produk Ecofun Box yang diujicobakan kepada 15 anak terbukti mampu menumbuhkan antusiasme belajar, merangsang kreativitas dalam mengenali bentuk dan warna, serta melatih kemampuan pemecahan masalah anak melalui aktivitas menyusun puzzle dan mencocokkan kartu (Sujiono, 2014; Ratna & Imamah, 2023). Selain manfaat pada aspek perkembangan anak, kegiatan ini juga berhasil menanamkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan bahan daur ulang dan ramah lingkungan sejak dini, baik kepada guru maupun peserta didik.

Output dari kegiatan ini berupa modul sederhana pembuatan Ecofun Box serta sejumlah prototipe APE yang kini dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di PAUD KB Al-Biruni. Sebagai outcome jangka panjang, diharapkan guru dapat terus mengembangkan dan memperbanyak variasi Ecofun Box secara mandiri tanpa bergantung pada produk pabrikan, sehingga lembaga ini dapat menjadi salah satu contoh pengelolaan barang bekas secara kreatif bagi PAUD-PAUD lain di sekitarnya. Untuk keberlanjutan program, direkomendasikan adanya pendampingan lanjutan serta kajian berbasis riset mengenai dampak jangka panjang penggunaan Ecofun Box terhadap capaian perkembangan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

---

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa keterbatasan sarana pembelajaran di lembaga PAUD berskala kecil dapat diatasi melalui pendekatan yang sederhana namun tepat sasaran, yaitu dengan meningkatkan kapasitas guru untuk berinovasi memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitarnya. Model pendampingan seperti ini berpotensi untuk direplikasi pada lembaga PAUD lain dengan karakteristik dan kebutuhan yang serupa, sehingga manfaat kegiatan pengabdian dapat menjangkau lebih banyak guru dan anak usia dini di masa yang akan datang.

### Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Kepala PAUD KB Al-Biruni beserta seluruh dewan guru dan peserta didik atas kerja sama, keterbukaan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan, mulai dari tahap koordinasi awal hingga sesi uji coba produk berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Dharmawangsa atas dukungan fasilitas dan pendanaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan lancar sesuai rencana. Semoga kolaborasi yang telah terjalin antara perguruan tinggi dan lembaga PAUD ini dapat terus berlanjut pada program-program pengabdian selanjutnya, demi peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini yang lebih baik, kreatif, dan berwawasan lingkungan.

### Daftar Pustaka

- Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020). Manajemen Sekolah Ramah Anak PAUD Inklusi. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 36–47. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.975>
- Atikah, C., & Aurelia, N. D. (2025). Strategi Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru PAUD. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 11-20. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpa.v9i1.85890>
- Aslindah, A. (2027). *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Kaaffah Learning Center.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. National Association for the Education of Young Children. 1313 L Street NW Suite 500, Washington, DC 22205-4101.

- 
- Efendi, S., & Taran, J. P. (2022). Pemberdayaan Potensi Warga Gampong Ujong Drien–Aceh Barat Melalui Optimalisasi Penggunaan Sistem Informasi Gampong (SIGAP). *Meuseuraya-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1-7. DOI: <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v1i1.1059>
- Faisal, M., Marisa, S. N., Fisa, T., Amiruddin, A., & Rahim, R. A. (2023). Optimalisasi Metode Tahsin Al-Qur'an Bagi Pelajar Pada MAN 1 Meulaboh. *Meuseuraya-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1-9. DOI: <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v2i1.1839>
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Hariyadi, A., Valentin, L. A., Ritonga, A. H., Annifa'ari, A. A. N., Manasikana, A., & Rahman, A. S. (2024). Program Pendampingan dan Bimbingan Belajar: Optimalisasi Manfaat APE bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Waocangkring Wonoayu Sidoarjo. *Ta'awun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 82-106. <http://journal.stainim.ac.id/index.php/taawun/article/view/526>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Koentjaraningrat. (1991). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company.
- Handayani, L. (2026). Model Kepemimpinan Transformasional Kepala PAUD dalam Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(2), 2517-2532. DOI: <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i2.873>
- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Pada Paud. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7913-7924. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5868>
- Sujiono, Y. N. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sukri, S., Kasih, D., Afriyani, M. P., Rinawati, R., Efendi, S., Saputra, E., & Era, N. (2023). Sosialisasi dan Pemetaan Potensi Desa Sebagai Arah Pembangunan Yang Berkelanjutan. *JPMa-Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 3(1), 19-27. DOI: <https://doi.org/10.37249/jpma.v3i1.599>
-

- 
- Suwar, A., & Athal, T. (2025). Analisis Keterasingan Siswa dalam Pembelajaran. *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru*, 2(1), 77-98. DOI: <https://doi.org/10.71153/arini.v2i1.189>
- Sumardi Efendi, S. H. I., Ramli, M. A., Benni Erick, S. H. I., Dar Kasih, M. S., Fitria Akmal, S., Jamiati, K. N., ... & Yuli Santri Isma, S. (2025). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Pena Cendekia Pustaka.
- Tabun, N. L. (2025). Pendidikan Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep, Pendekatan, dan Praktik Holistik*, 1.
- Tean, F., Rais, R. D. A., & Tadeko, N. A. (2025). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(4), 621-626. DOI: <https://doi.org/10.63822/fg9ynt28>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wekke, I. S. (2021). *Metode Pengabdian Masyarakat: Dari Rancangan ke Publikasi*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.