

PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK

Hidayatus Nica Putri¹, Ani Safitri²

hidayahtus021@gmail.com¹, anisafitri@uika-bogor.ac.id²

Universitas Ibn Khaldun Bogor

ABSTRAK

Alat permainan edukatif adalah sarana atau media bermain anak yang memiliki potensi mendidik serta bisa meningkatkan kemampuan anak usia dini salah satunya potensi kreativitas. Penulisan ini memiliki tujuan agar anak memiliki kreativitas dengan kreativitas anak dapat melatih motoriknya, melatih konsentrasi, sosialisasi dengan teman dan lingkungan meningkat, menumbuhkan jiwa kepemimpinan, dan rasa percaya yang tinggi. Metode yang dipakai oleh penulis Literature Review, adapun tehnik pengumpulan bahan melihat dari hasil penelitian terdahulu kemudian dianalisis. Media edukatif merupakan salah satu variasi dalam kegiatan belajar bagi pendidik PAUD untuk mengkolaborasikan antara kegiatan belajar anak dengan permainan. Dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif memiliki unsur edukasi, kecakapan, daya fikir, sosial, ataupun moral pada anak usia dini sehingga kreativitasnya dapat berkembang. Namun pemberian permainan edukatif kepada anak harus disesuaikan dengan umur si anak.

Kata Kunci: Kreativitas, Permainan Edukatif, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Educational play equipment is a means or medium for children's play that has educational potential and can improve the abilities of young children, one of which is the potential for creativity. This writing aims to ensure that children have creativity. With creativity, children can train their motor skills, practice concentration, increase socialization with friends and the environment, develop a spirit of leadership and a high sense of trust. The method used by the Literature Review writer, as for the technique of collecting material, looks at the results of previous research and then analyzes it. Educational media is a variation in learning activities for PAUD educators to collaborate children's learning activities with games. It can be concluded that educational games have educational, skill, thinking, social and moral elements in early childhood so that their creativity can develop. However, providing educational games to children must be adjusted to the child's age.

Keywords: Creativity, Educational Games, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Kemampuan merupakan suatu hal atau potensi yang di miliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Kemampuan akan memiliki kualitas yg baik bila sudah di gali dan dikembangkan sejak dini. Pada usia dini, seorang anak wajib menerima haknya agar bisa menggali potensi yang di miliki. Kemampuan anak usia dini dapat dioptimalkan dalam aneka macam kreativitas serta wajib diimplementasikan dalam segala aspek. Bermain sambil belajar bisa diartikan sebagai moto, sehingga bisa dikenalkan oleh orang tua kepada anaknya dalam rangka pengembangan kreativitas anak. Kreativitas adalah salah satu pendidikan yang dikembangkan melalui karya, imajinasi, dan ide sehingga dapat menciptakan sesuatu yang bermakna. Nusantara kita merupakan sebuah negara yang memiliki potensi yang sangat besar dalam bidang karya dan budaya (Nur, Hafina, & Rusmana, 2019). Oleh karena itu, kreativitas harus dikenalkan oleh anak sejak usia dini.

Dengan pengenalan melalui kata-kata moto anak akan lebih mudah menerima. Seorang anak tidak takut untuk memulai belajar, karena dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini tetap bisa ceria bersama teman sebayanya. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melihat seberapa tinggi tingkat kreativitas anak yaitu dengan bermain. Dari kegiatan bermain anak dapat mempraktekkan potensi kreativitas yang dimiliki serta mendapatkan berbagai manfaat yang berkaitan dengan proses berjalannya peran-peran dalam sebuah kasus yang terjadi. Dari kegiatan bermain yang dilakukan sesuai dengan minat anak maka akan muncul ide dan kreativitas dari dalam diri anak tersebut (Khadijah, 2020). Dari kegiatan bermain yang dilakukan juga akan menumbuhkan semangat anak untuk berimajinasi dan memiliki ide kreatif, sehingga dapat mempermudah seorang guru dalam mengenalkan sebuah tema pembelajaran yang akan dilakukan (Aud et al., 2020).

Selain itu untuk mendukung perannya seorang anak, dalam permainan juga bisa mengasah kemampuan psikis serta dalam belajar memahami lingkungan sekitarnya. Sehingga seorang anak bisa mengutarakan segala potensi yang dimilikinya. Ketika sedang melakukan permainan anak dapat menyebarkan khayalan sehingga bisa diimplementasikan dalam sebuah kehidupan nyata. Akan tetapi, permainan yang sedang dilakukan oleh anak harus mendapatkan pengawasan baik dari pendidik maupun orang tua. APE adalah sarana atau alat permainan anak berpotensi untuk mendidik serta bisa menstimulasi anak usia dini salah satunya dalam bidang potensi kreativitas. Timbulnya kreativitas anak usia dini harus distimulasi dengan baik oleh orang tua atau guru. Sehingga pemilihan APE yang tepat sesuai dengan usia anak juga sangat penting dalam meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh anak. Dengan permainan edukatif anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi potensi kreativitas sesuai dengan kegiatan permainan yang dilakukan. Dengan jenis alat bermain yang menarik dan sesuai dengan usia serta keinginan anak dapat meningkatkan kreativitas fokus terhadap kemampuan dasar serta potensi yang dimiliki.

Dari pemaparan tersebut, bimbingan pendidikan yang kreatif dapat dilakukan oleh orang tua maupun guru, baik di lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah dengan memiliki strategi khusus dalam penerapan pembelajaran agar meminimalisir sebuah hal buruk yang akan terjadi pada anak. Dengan demikian, pemberian kesempatan dan kebebasan kepada anak namun tetap melakukan pengawasan dapat kita ketahui kreativitas apa yang dimiliki seorang anak. Selain itu, stimulasi kreativitas anak dapat dilakukan dengan pemberian alat permainan edukatif kepada anak. Oleh karena itu penulis akan menjelaskan jenis permainan edukatif yang dapat menstimulasi kreativitas anak.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini yaitu literatur review, dengan menggunakan sebanyak dua puluh empat jurnal rujukan sebagai referensi. Literatur review adalah rangkuman yang ditulis mengenai topik tertentu yang bersumber dari jurnal, artikel, atau buku baik dari penelitian terdahulu maupun terbaru. Peneliti mencari sumber dari google maupun google scholar dengan pengambilan kata sesuai judul artikel tersebut. Penulis menggunakan artikel rujukan dari tahun 2014-2024 dengan format pdf. Teknik pengumpulan artikel atau jurnal rujukan menggunakan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan artikel dari google scholar, menganalisis isi artikel, dan membuat kesimpulan. Setelah kegiatan analisis kemudian penulis menyusun rancangan artikel yang akan ditulis. Dalam penulisan kajian pustaka yaitu analisis deskriptif yang merupakan penyajian tulisan secara sistematis dan mudah dipahami

oleh pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang membuat anak merasa nyaman dan senang, sehingga dapat dikategorikan dalam beberapa hal yaitu; permainan secara spontan, permainan pura-pura, permainan secara mandiri, permainan secara kelompok, permainan tim, serta permainan dengan adanya sebuah kesepakatan. Bermain sebagai perantara dalam melakukan sebuah pembelajaran harus seimbang dengan pola perkembangan usia anak. Oleh karena itu, dalam bermain ada hal yang harus dipahami untuk para orang tua, antara lain: media yang digunakan anak dalam permainan, peran yang dijalankan seorang anak, serta lingkup kawasan bermain anak. Adapun karakteristik dalam sebuah permainan dalam hal ini meliputi; senang dan gembira bagi anak, keinginan dalam sebuah permainan merupakan refleksi dari anak, anak melakukan akting dengan kehendaknya, serta mereka menentukan aturan main sendiri.

Fungsi permainan untuk anak yaitu anak akan lebih cepat menerima pembelajaran matematika melalui kegiatan bermain seperti menghitung balok, memberikan pengalaman baru yang kelak menjadi motivasi dimasa depan, dapat menstimulasi konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, agar rasa semangat belajar tetap ada pada diri anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, ketika seorang anak merasa lelah dalam belajar, maka dapat menjadi amunisi dalam membangkitkan rasa lelah tersebut, dapat memberikan motivasi dalam belajar, dengan cara ini diharapkan dapat mengurangi rasa cemas pada anak, serta dapat menghidupkan otak kanan, mengkolaborasikan kinerja kedua otak .

Dari pemaparan beberapa fungsi dari kegiatan bermain dapat kita ketahui bersama bahwa kegiatan tersebut memiliki manfaat bagi tumbuh kembang seorang anak. Oleh karena itu berikut beberapa manfaat dari kegiatan bermain yaitu; menumbuhkan rasa empati dan sosialisasi sehingga dapat mendorong tumbuh kembang mental anak, memperluas pengembangan imajinasi anak, beresplorasi terhadap lingkungan sekitar serta memperoleh suatu yang baru dalam kehidupan, untuk saling bekerjasama, mematuhi norma, saling tolong menolong dengan sesama, serta memanfaatkan waktu, untuk mengembangkan kreatifitas anak, untuk meningkatkan kemampuan dalam seni dan bidang olah raga, dan untuk meningkatkan fokus terhadap sesuatu yang sedang dikerjakan. Media bermain merupakan objek yang dipakai pada setiap anak guna memenuhi kebutuhan dalam menjalankan peran dalam sebuah kegiatan bermain, sehingga dapat memperoleh pemahaman, mendapatkan informasi, mengantarkan rasa senang, serta mengembangkan seluruh bidang yang akan di kembangkan.

Objek dalam sebuah permainan edukatif adalah bahan yang di gunakan dalam berjalannya kegiatan permainan yang mengandung manfaat untuk mendukung anak sehingga dalam bermain anak dapat memperoleh pendidikan. Alat permainan edukatif dapat kita ketahui dengan ciri berikut; media bermain ini memiliki nilai guna sebagai pengembangan anak, aman digunakan tidak membahayakan, untuk mengembangkan potensi seorang anak, serta memiliki sifat terdapat nilai pendidikan. Sehingga objek permainan edukatif tentunya dapat mendukung dalam proses belajar, dengan demikian terciptalah kegiatan pembelajaran yang kondusif dan anak merasa senang ketika belajar karena dalam kegiatan pembelajaran mereka bisa sambil bermain. Oleh karena itu bahwa tujuan dari objek bermain tersebut adalah; memberikan gambaran terkait dengan teori

pembelajaran yang diberikan, anak dapat mempraktekan langsung dengan objek permainan yang ada, serta anak akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran yang diberikan.

Dari pemaparan diatas, maka terdapat beberapa faktor pentingnya pengembangan media edukatif yaitu; pesatnya kemajuan teknologi dan tuntutan modernisasi, kurangnya perhatian dari dunia pendidikan bahwa pengembangan otak kanan yang terdiri dari keterampilan, musik, berfikir holistik, keterampilan berbahasa, kreatifitas, dan imajinasi sangat penting, anak usia dini merupakan masa emas dimana pertumbuhan dan perkembangannya harus distimulasi dengan baik, dan orang tua bersama guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan media permainan yang baik untuk anak. Media permainan anak juga mengandung manfaat dalam pembelajaran, yaitu: 1) Bisa menambah semangat serta rangsangan kepada buah hati agar mengeksplorasi dirinya yang menjadi hal yang pokok dalam pertumbuhan dan perkembangan; 2) Memberikan penjelasan dan pemahaman terkait materi pelajaran yang disampaikan; 3) Memberikan rasa nyaman dan senang pada anak dalam bermain dan belajar.

Dalam pembelajaran sebenarnya permainan tidak selalu dapat dikolaborasi. Ragam objek bermain juga tidak sentiasa memiliki fungsi atau peranan dalam mempermudah kegiatan proses belajar. Namun objek bermain yang dipakai secara bijak bisa menjalankan fungsi peran sehingga membantu dalam pemahaman kegiatan belajar. Kreativitas merupakan potensi yang ada pada anak guna menghasilkan penemuan baru, berdasarkan pada pengetahuan, pengalaman, maupun hubungan dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu potensi tersebut harus diberikan stimulasi oleh orang dewasa sehingga sejak usia dini setiap anak akan timbul kreativitas apa yang dimilikinya. Misal anak yang suka bermain masak-masak maka dari situ akan tumbuh jiwa anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam bidang memasak dan anak yang suka berolahraga maka berpotensi memiliki bakat untuk mengembangkan kreativitasnya dalam bidang tersebut.

Dengan demikian dewasa yang ada disekitarnya sangat mempengaruhi jiwa kreativitas anak. Sehingga orang tua memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan belajar anak dengan memberikan salah satu alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga kreativitas anak dapat terstimulasi dengan baik sesuai dengan perkembangan usianya. Berikut beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memupuk kreativitas yaitu; seorang anak diberikan kesempatan dalam menentukan sesuatu pilihannya, menjadi pendengar yang baik untuk anak ketika mereka mengemukakan ide yang dimilikinya, tidak menyakiti hati anak ketika dia menghasilkan sebuah karya, mendukung hal yang dilakukan dalam pengembangan kreativitas yang dimilikinya, serta memberikan kebebasan anak untuk mengutarakan keinginannya.

Menurut Joan Freeman ada empat hal dalam mengembangkan kreatifitas yakni, mengasah panca indra, melatih kecakapan dalam bergerak, menjelajah alam, serta menumbuhkan rasa kerja sama. Dalam hal ini orang tua atau orang dewasa yang berada disekitar anak kurang memperhatikan pentingnya stimulasi kreativitas yang dimiliki oleh anak sejak usia dini, sehingga hal tersebut yang menjadi faktor penghambat dalam perkembangan kreativitas anak. Akibat yang ditimbulkan dari kurangnya stimulasi sejak dini yaitu anak lebih cenderung diam, introvet, malu, dan kurang memiliki rasa percaya diri. Oleh karena itu dorongan, dukungan, dan nasihat dari orang tua maupun orang dewasa yang ada disekitar anak berperan penting.

Jiwa kreatif seorang anak akan muncul seiring berjalannya waktu, semakin bertambah

umur dengan stimulasi yang baik maka kreatif akan berkembang dan melekat dalam diri anak. Anak yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka dia akan melakukan eksperimen dari sesuatu yang dia lakukan ketika bermain bersama-sama. Sedangkan anak yang memiliki stimulasi kurang baik maka akan lebih cenderung pendiam dan kurang aktif dibandingkan dengan teman yang lainnya. Untuk meningkatkan kreatifitas anak dapat dilakukangn melalui beberapa cara yaitu, mengenali jati diri seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya, melakukan sebuah proses dalam mengembangkan kreatifitasnya, adanya dukungan baik dukungan intenal maupun dukungan eksternal, serta hasil yang diperoleh yang sesuai dengan hal yang menjadi objek.

Terdapat beberapa hal yang bisa dipakai untuk pengembangan kreativitas anak saat kegiatan belajar, meningkatkan optimisme dan membuang sifat insecure dalam diri anak, anak mendapatkan haknya untuk menyampaikan keinginannya dengan hal yang mereka kehendaki namun tetap dengan aturan, tetap melakukan pengawasan namun tidak terlalu mengekang, serta tetap bersikap objektif. Dalam kegiatan belajar tujuannya yakni untuk meningkatkan pengembangan bakat serta kecakapan dalam berkomunikasi ketika kegiatan prose pembelajaran. Akan tetapi masih banyak kasus yang ditemukan dalam pelaksanaan belajar adanya kegiatan proses belajar yang mengakibatkan kendala buruk dalam menggali potensi serta kreatifitas anak.

Oleh sebab itulah, proses menidik seorang anak, khususnya poses belajar pada anak pra sekolah memiliki pengaruh yang sangat kuat tumbuh kembang anak, penanaman jati diri, serta pengembangan potensi diri yang dimiliki setiap individu. Kegiatan belajar yang dilakukan dalam pendidikan anak usia dini yakni belajar dan bermain, karena dari kegiatan bermain akan mengeksplorasi dirinya dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Tedapat permainan edukatif yang bisa dilakukan dalam pengemabangan kreativitas anak antara lain;

1. Bermain drama, kegiatan bermain drama dapat dilakukan dengan memilih jenis drama yang sesuai dengan tema kegiatan pembelajaran, misalnya kegiatan bermain drama market day. Pada hari sebelumnya harus dipersiapkan kebutuhan dan alat yang akan digunakan untuk bermain. Setiap anak memiliki peran masing-masing, misal ada yang berperan sebagai penjual sayuran, penjual buah, penjual makanan, dan ada yang berperan sebagai pembeli.
2. Bermain dengan alam, dalam kegiatan ini misalnya anak diajak ke halaman depan kelas atau lingkunagn sekitar sekolah, kegiatan bermain yang bisa di lakukan yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk menemukan sebuah tumbuhan atau batu yang ada disekitar halam atau lingkungan. Setelah kegiatan penemuan, kemudian anak diajak untuk mengamati apa yangbtelah di dapat, kemudian mengklasifikasikan batu atau tamanan yang memiliki ukuran, warna, atau jenis yang berbeda.
3. Bermain rumah-rumahan, dalam kegiatan ini akan dikenalkan beberapa ruangan dan fungsi setiap ruangan yang ada di dalam miniatur rumah. Sehingga mereka mengetahui setiap ruangan yang ada di dalam rumah serta bisa bercerita dengan guru.
4. Bermain membuat karya, kegiatan ini bisa dilakukan dengan memberikan sebuah alat atau barang bekas yang bisa dimanfaatkan lagi menjadu sebuah karya. Misalnya membuat kotak pensil dari kardus bekas, membuat kolase dari kain perca, dan membuat miniatur hewan dari daun- daun kering. Dari kegiatan tersebut anak akan belajar untuk lebih menghagai barang bekas sehingga tidak membuang sampah sembarangan, karena

barang bekas masih bisa dimanfaatkan untuk membuat sebuah karya.

Dari beberapa kegiatan main tersebut dapat memberikan stimulasi yang baik bagi anak usia dini karena pada masa ini anak lebih senang bereksplorasi dan berekspresi dengan cara bermain dan mengenal lingkungan sekitar. Adapun hal harus di perhatikan oleh orang tuanya yaitu memilih alat permainan disesuaikan dengan usia anak, orang tua harus memastikan bahwa alat permainan yang digunakan oleh anaknya memiliki kandungan apa saja yang ada didalam mainan tersebut, serta memberikan penjelasan secara rinci kepada anak dengan bahasa yang mudah dipahami ketika seorang anak ingin membeli alat permainan yang tidak memiliki nilai edukasi. Strategi dalam peningkatan potensi seorang anak menurut E Mulyasa yakni; memberikan kebebasan berekspresi, menstimulus daya imajinasinya, mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif, dan mendorong bakat yang dimiliki dari strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya.

KESIMPULAN

Kemampuan merupakan suatu hal atau potensi yang di miliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Kemampuan akan memiliki kualitas yg baik bila sudah di gali dan dikembangkan sejak dini. Alat permainan edukatif (APE) merupakan sarana atau media bermain anak yang memiliki potensi mendidik serta bisa meningkatkan kemampuan anak usia dini salah satunya potensi kreativitas. Pentingnya permainan edukatif untuk perkembangan seorang anak tidak terlepas dari manfaat permainan yang dapat berdampak baik bagi seorang anak. Media edukatif merupakan salah satu variasi dalam kegiatan belajar bagi pendidik PAUD untuk mengkolabari antara kegiatan belajar anak dengan permainan.

Peran orang dewasa yang berada disekitarnya sangatlah penting dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini, tanpa ada dorongan dari orang dewasa maka perkembangan kreativitas anak tidak tumbuh dengan baik sesuai dengan usianya. Selain itu, pemilihan permainan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak juga sangat berpengaruh sehingga orang tua atau guru harus memastikan bahwa alat permainan yang digunakan oleh anaknya memiliki kandungan apa saja yang ada didalam mainan tersebut, serta memberikan penjelasan secara rinci kepada anak dengan bahasa yang mudah dipahami ketika seorang anak ingin membeli alat permainan yang tidak memiliki nilai edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145-164.
- Aud, M. P., Rumah, D. I., Deskriptif, S., Tk, D. I., Kp, A., Selama, D., & Pandemi, M. (2020). Model-Model Permainan Aud Di Rumah (Studi Deskriptif Di Tk Aisyiyah Kp Dadap Selama Masa Pandemi Covid-19). 8(3).
- Clare Ford, 100 Ide untuk guru paud membimbing anak siap sekolah, (TK: Erlangga, 2016), hlm. 90.
- E. Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 165.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Fitriya, A. (2022). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di RA Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Al-Ijtima': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 57-69.

- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265-282.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Khadijah. (2020). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. 5(2), 1635–1643.
- Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 89.
- Masitoh, Strategi Pembelajaran TK, (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 9.1.
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1141-1149.
- Mohammad Fauziddin, Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami, (Bandung: PT REMaja Rosdakarya, 2014), hlm. 15.
- Muzdhalifah, M. (2021). Pengembangan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini.
- Nurla Isna Aunillah, Membentuk Karakter Anak, (Yogyakarta: FlashBooks, 2015), hlm, 72-75.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 16(1), 19-27.
- Rahmawati, A. (2014). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22-27.
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84-91.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.
- Yulianti, T. R. (2014). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 11-24.
- Zuriati, E., & Astimar, N. (2020). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model problem based learning di kelas IV SD (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1171-1182.