

**PENYEDIAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN DI RA SITI KHODIJAH 02 JADUGAN**

**Hafif Komarullah^{1*}, Riski Nur Fadilah², Muhammad Nasrulloh³, Jumiatul
Hasanah⁴, Muchlasin⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Al-Falah As-Sunniyyah, Jawa Timur, Indonesia

Email Koresponden: *hafififa4@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi RA Siti Khodijah 02 Jadugan adalah keterbatasan media pembelajaran yang berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran anak usia dini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui penyediaan alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Metode yang digunakan adalah pendampingan partisipatif, meliputi identifikasi kebutuhan, penyediaan APE, serta pendampingan guru dalam pemanfaatannya pada kegiatan belajar mengajar. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan aktif anak, suasana pembelajaran yang lebih interaktif, serta peningkatan kreativitas dan motorik anak. Guru juga mengalami peningkatan pemahaman dalam menggunakan APE sebagai media pembelajaran yang variatif dan bermakna. Dengan demikian, penyediaan APE terbukti efektif sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran di RA Siti Khodijah 02 Jadugan, Puger, Jember.

Kata kunci: alat permainan edukatif, pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam proses pembentukan kemampuan dasar anak yang meliputi aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik-motorik, serta nilai moral dan agama (Komarullah et al., 2024; Febrianti et al., 2025). Proses pembelajaran pada jenjang ini menuntut pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu melalui kegiatan bermain yang terarah dan bermakna (Herniawati, 2023; Romlah, 2024). Sejumlah studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dengan dukungan alat permainan edukatif (APE) mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak, motivasi belajar, serta capaian perkembangan secara menyeluruh (Rawanti et al., 2023; Waskita et al., 2023; Taufiqurrohman & Kustiah, 2023). APE berfungsi sebagai media konkret yang menjembatani konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh anak usia dini.

Secara konseptual, penggunaan APE sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan

melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Azzahra et al., 2025). Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya pengalaman langsung, eksplorasi, serta interaksi sosial dalam mendukung perkembangan kognitif anak, yang dalam konteks pembelajaran modern diwujudkan melalui media dan permainan edukatif (Faradila, 2025). Penelitian terkini juga menegaskan bahwa APE yang dirancang sesuai kebutuhan perkembangan anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta koordinasi motorik halus dan kasar (Musdalifa et al., 2025). Namun demikian, efektivitas APE sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana serta kompetensi guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

RA Siti Khodijah 02 Jadugan, Puger, Jember merupakan salah satu lembaga PAUD yang memiliki peran penting dalam memberikan layanan pendidikan bagi masyarakat setempat. Berdasarkan hasil observasi awal dan dialog dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa keterbatasan APE menjadi permasalahan nyata yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia belum mencukupi baik dari segi jumlah maupun variasi, sehingga belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar anak secara optimal. Situasi ini mencerminkan kebutuhan faktual masyarakat akan dukungan sarana pembelajaran yang relevan, aman, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Menanggapi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran melalui penyediaan alat permainan edukatif (APE) yang kontekstual dan berkelanjutan. Kegiatan ini difokuskan pada pemenuhan kebutuhan sarana pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik di RA, sehingga APE yang disediakan dapat mendukung pengembangan aspek kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional anak usia dini. Penyediaan APE dilakukan berdasarkan kondisi nyata sekolah, sehingga alat yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehari-hari dan mudah diintegrasikan dalam aktivitas kelas. Keberadaan APE ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Selain itu, pemanfaatan APE secara optimal turut berkontribusi dalam meningkatkan kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran anak usia dini di RA Siti Khodijah 02 Jadugan, Puger, Jember, serta mendukung keberlanjutan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas.

METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif kolaboratif untuk mengatasi permasalahan keterbatasan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di RA Siti Khodijah 02 Jadugan. Sebelum program dilaksanakan, dilakukan studi awal melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru untuk membenarkan kondisi faktual mitra, yang menunjukkan keterbatasan ketersediaan dan variasi APE serta pemanfaatannya yang belum optimal. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dengan subjek kegiatan ditentukan secara purposif, yaitu seluruh guru RA Siti Khodijah 02 Jadugan, menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi; validitas data dijaga melalui triangulasi teknik dan ketergantungan data diperkuat dengan pencatatan proses kegiatan secara sistematis. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan untuk menggambarkan perubahan proses pembelajaran dan respon guru terhadap pemanfaatan APE. Kegiatan ini dilaksanakan di RA Siti Khodijah 02 Jadugan, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember, selama satu bulan, yaitu 30 Juli 2025 sampai 30 Agustus 2025, yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan program, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyediaan alat permainan edukatif (APE) di RA Siti Khodijah 02 Jadugan menunjukkan adanya perubahan nyata pada proses pembelajaran anak usia dini. Kondisi awal sebelum program dilaksanakan memperlihatkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan keterbatasan media pendukung. APE yang tersedia jumlahnya terbatas, variasinya kurang, dan sebagian tidak lagi layak digunakan, sehingga aktivitas pembelajaran cenderung monoton dan kurang memberikan ruang eksplorasi bagi anak. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif anak selama pembelajaran dan belum optimalnya stimulasi aspek perkembangan kognitif, motorik, dan sosial emosional.



Gambar 1. Tahap Observasi dan Wawancara dengan Pengajar



Gambar 2. Proses Pembuatan APE

Setelah kegiatan penyediaan APE dan pendampingan pemanfaatannya dilaksanakan, terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan belajar. Anak tampak lebih fokus, berani mencoba, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika berinteraksi dengan APE. Kehadiran APE yang variatif memungkinkan guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.



Gambar 3. Penyerahan APE

Penggunaan APE juga berdampak positif pada aspek kognitif anak. Anak mulai mampu mengenal dan membedakan bentuk, warna, ukuran, serta pola melalui aktivitas bermain yang terarah. Pada beberapa kegiatan, anak menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana, seperti menyusun balok, mencocokkan gambar, dan mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak, sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.



Gambar 4. Pendampingan Penggunaan APE

Dari aspek motorik, pemanfaatan APE membantu meningkatkan koordinasi motorik halus dan kasar anak. Anak terlihat lebih terampil dalam menggunakan tangan dan jari saat melakukan aktivitas menyusun, merangkai, atau memindahkan alat permainan. Selain itu, aktivitas bermain yang melibatkan gerak juga mendorong anak untuk lebih aktif secara fisik, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung secara kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan fisik anak.

Hasil kegiatan juga menunjukkan adanya peningkatan pada aspek sosial emosional anak. Anak lebih sering terlibat dalam aktivitas kelompok, belajar bekerja sama, berbagi alat permainan, serta berkomunikasi dengan teman sebaya. Guru mengamati bahwa anak yang sebelumnya pasif mulai berani berinteraksi dan mengekspresikan diri. Perubahan ini menunjukkan bahwa APE tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak.

Selain berdampak pada anak, kegiatan ini juga memberikan hasil positif bagi guru. Guru menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan APE sebagai media pembelajaran. Guru mulai mampu mengintegrasikan APE ke dalam berbagai kegiatan pembelajaran sesuai tema yang diajarkan. Variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru meningkat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif. Guru juga menunjukkan sikap lebih percaya diri dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis bermain.

Berdasarkan sisi kelembagaan, penyediaan APE berkontribusi pada peningkatan kualitas sarana pembelajaran di RA Siti Khodijah 02 Jadugan. Lingkungan belajar menjadi lebih kondusif, menarik, dan ramah anak. Ketersediaan APE yang memadai mendukung terciptanya suasana belajar yang mendorong anak untuk aktif, mandiri, dan kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian mampu memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

Hasil kegiatan pengabdian ini menguatkan pandangan bahwa alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang strategis dalam pendidikan anak usia dini. Peningkatan keterlibatan aktif anak setelah penggunaan APE sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Rizky & Purnomo, 2021; Jannah & Masnawati, 2024; Mahmudah, 2024). APE memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan perspektif teori pembelajaran, temuan ini relevan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya. APE berperan sebagai stimulus yang memungkinkan anak mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan konsep secara mandiri maupun melalui interaksi sosial (Ah, 2018; Dewi et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan APE tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sejak dini.

Peningkatan kemampuan kognitif dan motorik anak yang teramati dalam kegiatan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Widiyanto (2024) yang menyatakan bahwa APE yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak mampu meningkatkan koordinasi motorik dan kemampuan berpikir anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, anak memperoleh stimulasi yang seimbang antara aspek kognitif dan fisik, sehingga perkembangan anak berlangsung secara holistik.

Aspek sosial emosional yang berkembang melalui pemanfaatan APE menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial anak. Interaksi antaranak selama bermain membantu anak belajar bekerja sama, berbagi, dan mengelola emosi. Temuan ini mendukung hasil penelitian Hasanah & Purnama (2024) yang menegaskan bahwa lingkungan belajar yang kaya akan aktivitas bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

Dampak positif kegiatan ini terhadap guru menunjukkan bahwa keberhasilan penyediaan APE sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memanfaatkannya. Pendampingan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini membantu guru memahami fungsi dan potensi APE sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Zunaidi (2024) yang menyatakan bahwa program pengabdian yang disertai dengan penguatan kapasitas mitra cenderung memberikan dampak yang lebih berkelanjutan dibandingkan program yang hanya berfokus pada penyediaan sarana.

Pendekatan partisipatif kolaboratif yang digunakan dalam kegiatan ini juga berkontribusi terhadap keberhasilan program. Keterlibatan guru sejak tahap perencanaan menciptakan rasa memiliki terhadap APE yang disediakan, sehingga muncul komitmen untuk memanfaatkan dan merawatnya secara berkelanjutan.

Pendekatan ini mendukung temuan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa partisipasi aktif masyarakat merupakan kunci keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat (Mulyani et al., 2024).

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan dampak positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan waktu pembelajaran dan kebutuhan perencanaan yang matang menjadi faktor yang memengaruhi optimalisasi pemanfaatan APE. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dari pihak sekolah untuk mengintegrasikan APE ke dalam perencanaan pembelajaran secara sistematis agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa penyediaan alat permainan edukatif yang disertai dengan pendampingan pemanfaatannya mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran anak usia dini. Temuan ini memperkuat bukti empiris mengenai pentingnya APE dalam pembelajaran PAUD, khususnya di lembaga berbasis komunitas yang memiliki keterbatasan sarana. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak praktis bagi mitra, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan praktik pendidikan anak usia dini yang lebih berkualitas dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penyediaan alat permainan edukatif (APE) yang disertai dengan pendampingan pemanfaatannya mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di RA Siti Khodijah 02 Jadugan, Puger, Jember, yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif anak, suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta berkembangnya aspek kognitif, motorik, dan sosial emosional anak, sekaligus meningkatkan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis bermain. Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini memberikan manfaat nyata bagi anak, guru, dan lembaga melalui tersedianya media pembelajaran yang kontekstual, peningkatan kompetensi pendidik, serta terciptanya lingkungan belajar yang lebih ramah anak dan berkelanjutan. Untuk kegiatan pemberdayaan selanjutnya, disarankan adanya penguatan pelatihan berkelanjutan bagi guru, perluasan cakupan mitra, serta evaluasi jangka panjang guna mengukur dampak pembelajaran secara lebih komprehensif. Temuan baru dari kegiatan ini adalah terbentuknya Model Pembelajaran Berbasis APE Partisipatif, yaitu model yang mengintegrasikan

penyediaan APE, pendampingan pemanfaatan, dan keterlibatan aktif guru sebagai mitra utama, yang didukung oleh data hasil kegiatan dan berpotensi direplikasi pada lembaga pendidikan anak usia dini dengan karakteristik serupa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pimpinan Universitas Al-Falah As-Sunniyyah beserta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala RA Siti Khodijah 02 Jadugan, para guru, serta seluruh warga sekolah yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Apresiasi turut disampaikan kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu terselenggaranya kegiatan ini. Semoga hasil pengabdian ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini serta menjadi rujukan dan inspirasi bagi kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138. <https://doi.org/10.29062/seling.v4i2.301>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Dewi, N. F. K., Rachmi, T., & Solehah, S. M. A. (2025). *APE Kreatif Untuk Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Faradila, F. (2025). Peran Neuroparenting dalam Pemanfaatan APE untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *Islamic Studies Journal for Social Transformation*, 9(2), 107-124. <https://doi.org/10.28918/isjoust.v9i2.12715>
- Febrianti, Y. E., Khairani, M., & Pasaribu, M. D. (2025). Sosialisasi Kepada Orangtua Dalam Pemenuhan Gizi AUD Yang Mempengaruhi Neurosains Di RA Al-Akbar Padangsidempuan. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 83-95. <https://doi.org/10.71153/zona.v2i1.125>

- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(2), 171-182. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v11i2.26462>
- Herniawati, A. (2023). Metode bermain: Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak di era kurikulum merdeka. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 10-18. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.2>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173-183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Komarullah, H., Humairoh, H., Rahmania, S., & Laili, M. R. (2024). Pemanfaatan Metode Bercerita Dalam Melatih Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Pandalungan: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 142-147. <https://doi.org/10.62097/pandalungan.v3i2.2303>
- Mahmuda, M. (2024). Manajemen Strategi Pembelajaran yang Efektif di Taman Kanak-Kanak dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia. *Pragmatik: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1(1), 77-83. <https://ejournal.anugrahdutaperdana.com/index.php/jip/article/view/73>
- Mulyani, A., Kholish, F. K., Niasari, T., Amalia, M., Aziz, G., Supriadi, D., ... & Syahrul, I. (2024). Program Holistik Pengabdian Masyarakat: Meningkatkan Kesadaran Literasi dan Konservasi Lingkungan melalui Kolaborasi Aktif di Desa Benda: Indonesia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 2(2), 255-266. <https://doi.org/10.54832/judimas.v2i2.287>
- Musdalifa, U., Halimah, A., & Alwi, B. M. (2025). Analisis Kreativitas Peserta Didik dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Balok Susun Berwarna di TK. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 464-475. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4871>
- Rawanti, S., Juniarti, Y., Ardini, P. P., Arif, R. M., & Hardianti, W. E. (2023). Pengaruh alat permainan edukatif berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah terhadap minat belajar anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 273-285. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3530>
- Rizky, T. L., & Purnomo, H. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 118-126. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i2.1211>
- Romlah, S. (2024). Efektivitas Metode Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(02), 572-592. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/1603>
- Taufiqurrohman, O., & Kustiah, K. (2023). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Minat Belajar Siswa di RA Al-Khairiyah Pontang Kabupaten

Serang. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(1), 131-145.
<https://doi.org/10.46306/jas.v2i1.34>

Waskita, D. T., Nasem, N., & Ratnawati, I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Ape Diorama Laut. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 1-8. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/jbt/article/view/252>

Widyanto, D. P. (2024). Menganalisis Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 4(01), 12-19.
<https://ejournal.stitmuhatam.ac.id/index.php/hamka/article/view/16>

Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Bekasi : Yayasan Putra Adi Dharma.