

## Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Bahan Bekas untuk Guru di TK Al-Insani Tembung

Risky Ayu Permata<sup>1</sup>, Wina Asry<sup>2</sup>, Siti Aisyah Br. Sipayung<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Dharmawangsa Medan, Indonesia

Email: [riskyayupermata@dharmawangsa.ac.id](mailto:riskyayupermata@dharmawangsa.ac.id)<sup>1</sup>, [winaasry@dharmawangsa.ac.id](mailto:winaasry@dharmawangsa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[aisyahsipayung31@gmail.com](mailto:aisyahsipayung31@gmail.com)<sup>3</sup>

Corresponding Author: Risky Ayu Permata

### ABSTRAK

Laporan pengabdian masyarakat ini untuk menganalisis keterampilan guru dalam membuat alat permainan edukatif dari bahan bekas. Kegiatan ini dilakukan langsung di TK Al-Insani Tembung dan dengan adanya pendampingan agar guru lebih aktif untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai alat permainan edukatif (APE). Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlihat dari antusiasme peserta dalam membuat alat permainan edukatif. Mereka juga dapat menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan, kemudian membuat alat permainan edukatif dengan kreativitas masing-masing, mampu menjelaskan aspek dan manfaat dari alat permainan edukatif yang mereka buat dan dapat mengimplementasikannya kepada peserta didik. Dengan adanya kegiatan ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga dalam pembelajaran tidak monoton. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan alat permainan edukatif dapat dikategorikan sudah baik. Namun, dalam keberhasilan mengimplementasikan alat permainan edukatif (APE) ini guru memiliki keterbatasan dalam membuat karya alat permainan edukatif dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam membuat alat permainan edukatif, kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan-bahan bekas yang ada dikarenakan hanya mengandalkan alat permainan yang tersedia di lembaga pendidikan sehingga ini menimbulkan ketidaksesuaian dengan tema dan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, untuk menghasilkan suatu produk dalam alat permainan edukatif yang efektif dan kreatif, maka dari itu perlunya wadah yang terorganisir dengan baik.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Bahan Bekas

### ABSTRACT

*This community service report aims to analyze teachers' skills in making educational play tools from used materials. This activity was carried out directly at Al-Insani Tembung Kindergarten and with the assistance of teachers to be more active in getting the latest information about educational play tools (APE). The results of this community service activity can be seen from the enthusiasm of the participants in making educational play tools. They can also explain the tools and materials needed, then make educational play tools with their own creativity, are able to explain the aspects and benefits of the educational play tools they make and can implement them to students. With this activity, teachers can create interesting and innovative learning so that learning is not monotonous. So it can be concluded that the creation of educational play tools can be categorized as good. However, in the success of implementing these educational play tools (APE), teachers have limitations in making educational play tools due to the lack of teacher understanding in making educational play tools, the lack of teacher creativity in utilizing existing used materials because they only rely on play tools available at*

*educational institutions so that this causes inconsistencies with the theme and learning activities. Thus, to produce a product in the form of an effective and creative educational play tool, a well-organized container is needed.*

*Keywords: Educational Game Tools, Used Materials*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan pembelajaran melalui bermain. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi yaitu mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Saat anak bermain maupun pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, dibutuhkan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk dapat merangsang perkembangan anak dengan baik. Kreativitas dan kesediaan seorang guru sangat dituntut dalam menyediakan ragam alat main yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, seorang guru PAUD harus mengasah kreativitas yang dimilikinya agar mampu membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sendiri, salah satunya dengan cara memanfaatkan barang-barang sekitar yang sudah tidak terpakai lagi atau mendaur ulang barang-barang bekas (Soleha et al. 2022). Sebagian besar APE diperoleh dengan cara membeli dan minimnya kreativitas serta inovatif dalam pengadaan alat permainan edukatif dan keberadaan Alat Permainan Edukatif (APE) kurang mendapat perhatian serta jarang sekali digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Permata and Pelawi 2024).

Kreativitas merupakan suatu kemampuan individu dalam bersikap, menciptakan berbagai jenis keterampilan yang sifatnya unik atau berbeda dari biasanya dan kemampuan berpikir yang menunjukkan kelancaran, orisinalitas, kemampuan mengembangkan suatu ide yang berbeda dari orang lain, dan fleksibilitas dalam berpikir (Habibi 2020). Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah (Asmara 2019). Barang bekas merupakan barang yang tidak berguna atau tidak di pakai lagi, kemudian diolah kembali agar menghasilkan karya dan merupakan salah satu media karena dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya (Dewi 2018).

Alat permainan edukatif (APE) adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Tujuan penggunaan alat permainan edukatif ini agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami melalui bahan sederhana yang ditemukan di lingkungan sekitar (Jazariyah, Latifah, and Atifah 2021). Agar siswa lebih memahami dan tertarik dalam melaksanakan pendampingan belajar, maka siswa diajarkan untuk memanfaatkan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran (Jannah and Pratiwi 2021).

Sebagian besar guru tidak melakukan pembuatan APE dengan bahan bekas dikarenakan tidak adanya tuntutan dari lembaga maupun organisasi, sehingga mereka lebih memilih untuk membeli APE. Barang-barang bekas dapat didesain menjadi APE yang dapat dijadikan media pembelajaran pada Anak usia dini.

Pembuatan APE harus mengacu pada kemampuan pendidik untuk menstimulaspek perkembangan anak (Hayati and Amilia 2020).

Guru yang mengajar di Taman Kanak/Kanak atau Raudlatul Athfal diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan. Persiapan sumber daya manusia (guru) dan siswa diperlukan karena infrastruktur dan fasilitas yang baik saja tidak cukup meningkatkan pembelajaran.

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain dan mengandung nilai edukatif serta dapat menstimulasi beberapa atau semua aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif tentunya secara khusus didesain untuk anak usia dini (Imman et al. 2020).

Sampah terdiri dari dua jenis, yakni sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik biasa disebut juga sebagai sampah basah, merupakan sampah yang berasal dari makhluk hidup seperti daun-daunan dan sampah dapur. Sampah organik dapat dimanfaatkan untuk dijadikan kompos vermin kompos atau cacing (pengomposan dengan cacing), biogas, atau dijadikan makanan ternak sehingga dapat mengembalikan nutrisi-nutrisi kedalam tanah. Sampah anorganik merupakan sampah kering seperti plastik, logam dan kaca yang tidak dapatdiuraikan secara alam (Bakar, Risnita, and Yusria 2021).

Bahan sisa adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa dimanfaatkan kembali seperti kertas bekas (majalah, koran, karton bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain. Barang bekas dapat dimanfaatkan dalam mengajar karena di sekitar kita banyak sekali terdapat barang bekas yang tidak terpakai. Namun, barang itu masih dapat kita gunakan lagi, di antaranya kita ubah fungsi barang bekas itu sebagai media pembelajaran (Aulia 2019).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Baharun, dkk, juga dijelaskan jika pengembangan media permainan edukatif berbahan limbah ditujukan untuk mengatasi masalah yang ada, yaitu kurangnya konsentrasi anak didik dalam belajar dan juga kurangnya variasi alat permainan dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk anak didik. Media Permainan Edukatif yang terbuat dari bahan limbah di peroleh dari limbah-limbah di halaman sekolah dan juga hasil limbah rumahan yang dibawa oleh anak didik (Baharun et al. 2020).

Selain itu oenelitian yang dilakukan oleh Hasanah, dkk juga memaparkan jika materi pengabdian yang diberikan mudah dikuasai oleh peserta, karena materinya bersifat praktis, hanya diperlukan ketekunan, ketelitian, dan penerapan pembuatan Alat Permainan Edukatif langsung. Selama kegiatan pengabdian, peseta menunjukkan partisipasi yang antusias. Hasil dari pelatihan ini sangat memungkinkan para guru untuk memakai barang bekas dari kardus dan kayu untuk dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif di RAWasilatul Huda Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur. Kegiatan ini dapat meningkatkan kreatifitasguru dalam membuat APE dari bahan bekas dan mengurangi sampah di lingkungan sekitar (Hasanah et al. 2022).

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Khosiah, dkk mengemukakan jika penggunaan APE memiliki dampak yang cukup signifikan. Hal ini dilihat melalui persentase sebelum dan sesudah penggunaan APE pada peserta didik yang

mengalami perbedaan. Persentase sebelum penggunaan APE berada di angka 67,5%, sedangkan setelah menggunakan APE mengalami peningkatan sebesar 93,08%. Hal ini menunjukkan jika penggunaan APE oleh guru sangat dibutuhkan untuk mendorong keberhasilan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Khosiah 2023).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Binsa dan Lestari juga mengemukakan jika alat permainan edukatif suatu sarana permainan yang sengaja dikembangkan untuk kepentingan pendidikan. Menurut Zaman Badru menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip pembelajaran anak adalah bermain (Binsa and Lestari 2021).

Pada penelitian yang dilakukan Nasirun juga diketahui jika permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran (Nasirun et al. 2021).

Junaria dalam penelitiannya juga menyatakan jika banyak media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, salah satunya adalah boneka dari barang bekas. Dengan menggunakan alat bantu boneka dari barang bekas dalam metode bercerita, peneliti meyakini bahwa anak akan tertarik dengan cerita yang disajikan, mendengarkan cerita dan dapat menimbulkan dampak positif pada perkembangan bahasa anak terutama pada kemampuan berbicara anak. Dengan bercerita melalui boneka dari barang bekas, pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara, dengan menambah perbendaharaan kosa kata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya.

### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengabdian ini yaitu pelatihan dan pendampingan. Metode ini bermaksud untuk memberikan pemahaman serta kesadaran bagi guru-guru TK yang akan diberikan pelatihan. Prosedur pengabdian masyarakat dapat dilihat sebagai berikut: (1). Tahap Analisis Awal. Pada tahapan ini peneliti akan mengumpulkan informasi dari lembaga sekolah, melakukan analisis kebutuhan lembaga, dan melakukan kegiatan pembelajaran yang diterapkan di sekolah; (2). Tahap Persiapan. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah melakukan koordinasi dengan lembaga terkait pelaksanaan, mempersiapkan materi, menyebarkan undangan, serta prosedur dan teknis pelaksanaan; (3). Tahap Pelaksanaan. Melakukan penyampaian materi, sosialisasi potensi di sekolah, melaksanakan prosedur kerja, dan melakukan simulasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat pada tahun 2025 dilaksanakan satu kali kegiatan. Pada kegiatan ini yaitu dengan membuat alat permainan edukatif menggunakan bahan bekas kemudian di praktekkan kepada peserta didik. Kegiatan



pengabdian masyarakat ini sebanyak 20 guru pendidikan anak usia dini di Kec. Medan Tembung yang di laksanakan di TK Al-Insani Tembung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahapan dalam Pemanfaatan Benda Bekas dalam Pembuatan APE

Berdasarkan prosedur pengabdian kepada masyarakat dalam pelatihan pembuatan alat permainan edukatif untuk guru yang dilakukan di TK Al-Insani Tembung, maka tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis Awal

Melakukan observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan tujuan untuk memperoleh informasi di sekolah yang akan menjadi tempat pengabdian. Setelah itu tim pengabdian akan melakukan analisis terkait permasalahan yang ada di dalam sekolah tersebut. Selanjutnya tim akan melakukan analisis terkait kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah untuk perbaikan. Berikutnya tim akan menggali informasi yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang telah diaplikasikan di sekolah.

#### 2. Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan ini, tim pengabdian akan berkoordinasi dengan sekolah terkait dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Setelah itu tim akan mempersiapkan bahan ajar berupa materi yang akan disampaikan pada saat kegiatan pengabdian. Setelah itu tim akan menyebarkan undangan kepada peserta pengabdian untuk dapat ikut serta dalam pelatihan yang sudah ditentukan. Langkah berikutnya tim akan membuat prosedur dan teknis terkait pelaksanaan kegiatan agar dapat terealisasi dengan baik.



Gambar 1. Alat dan Bahan



Gambar 2. Alat dan Bahan

#### 3. Tahap Pelaksanaan dan Pendampingan TIM Pengabdian

Pada tahap ini, tim pengabdian akan melakukan sosialisasi terkait materi yang

bertujuan untuk pengabdian, lalu melakukan sosialisasi yang berupa potensi yang dimiliki oleh sekolah. Selanjutnya tim melakukan stimulasi berdasarkan dari hasil pembuatan alat permainan edukatif dengan melakukan pengamatan terhadap guru-guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pada saat kegiatan pembelajaran.



Gambar 3. Sosialisasi Alat Permainan Edukatif



Gambar 4. Sosialisasi Alat Permainan Edukatif



Gambar 5. Sosialisasi Alat Permainan Edukatif

Setelah mendapatkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi oleh guru-guru diakibatkan kurangnya pemahaman guru tentang alat permainan edukatif dan penggunaan dari alat permainan tersebut. Sebelumnya kegiatan pelatihan ini juga jarang dilakukan, sehingga memang perlu dilakukannya pengabdian agar memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas kepada guru-guru.

## 2. Rancangan Partisipasi Mitra

Adapun tabel berikut menyajikan gambaran dari partisipasi mitra, evaluasi dan rencana berkelanjutan program pada kegiatan pembuatan alat permainan edukatif

dari bahan bekas untuk guru di TK Al-Insanni Tembung. Adapun tabel berikut memaparkan peran dari kepala sekolah dan guru dalam setiap kegiatan, beserta langkah-langkah tindak lanjut yang dilakukan untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan.

Tabel 2 Gambaran Partispasi Mitra , Evaluasi Dan Keberlanjutan Program

| No | Nama Kegiatan                                                            | Partisipasi Mitra                                  | Evaluasi dan keberlanjutan                                                                                                                                                                                 |
|----|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Peningkatan pemahaman pentingnya alat permainan edukatif                 | Kepala sekolah dan guru-guru TK Al-Insanni Tembung | Berdiskusi/berkonsultasi kepala sekolah dan guru dengan tujuan melihat perkembangan anak dan cara belajar anak setelah memahami pentingnya alat permainan edukatif untuk anak                              |
| 2  | Peningkatan kreativitas guru dalam pembelajaran                          | Kepala sekolah dan guru-guru TK Al-Insanni Tembung | Guru-guru TK dapat lebih leluasa dalam berkreasi dengan lebih baik dan dapat menyebarkan informasi tentang kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif agar bermanfaat bagi guru-guru yang lain |
| 3  | Sosialisasi pelatihan pembuatan alat permainan edukatif dari bahan bekas | Kepala sekolah dan guru-guru TK Al-Insanni Tembung | Membuat modul yang dapat dijadikan bahan referensi bagi guru-guru dan memonitoring setelah kegiatan pengabdian ini dilaksanakan                                                                            |

Berdasarkan tabel di atas dapat diartikan bahwa dalam kegiatan pembuatan alat permainan edukatif (APE) dari bahan bekas sangat penting dilakukan sehingga ini menghasilkan partisipasi aktif dari kepala sekolah dan guru di TK Al-Insanni Tembung. Adanya diskusi aktif agar dalam pembuatan APE dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Mitra menyadari bahwa dalam mempersiapkan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran sangat penting di terapkan sehingga membuat suasana kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, dan memberikan wawasan bagi guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.

### 3. Sosialisasi Kegiatan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif di TK Al-Insanni Tembung

Tim pelaksana melakukan pertemuan, diskusi, dan sosialisasi kepada kepala sekolah dan guru kelompok belajar di sekolah mitra untuk merumuskan tujuan dan tema kegiatan terkait pelatihan membuat dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Pada kegiatan

sosialisasi ini, para guru di sekolah mitra dikenalkan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat dari benda-benda bekas yang ada di sekitar lingkungan rumah. Dalam hal ini, tim pelaksana telah menyiapkan sampel/contoh Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya untuk digunakan sebagai alat peraga saat melakukan kegiatan pelatihan membuat dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Alat Permainan Edukatif ini diterapkan pada anak usia dini dengan tujuan agar anak dapat melakukan kegiatan bermain secara kreatif.

#### **4. Pengaruh Kegiatan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif di TK Al-Insani Tembung**

Hasil dari kegiatan pelatihan dalam pembuatan alat permainan edukatif di TK Al-Insani Tembung menunjukkan pengaruh yang baik terhadap kemampuan guru dalam berkreaitivitas dalam pembuatan alat permainan edukatif. Setelah adanya pelatihan ini, guru memahami bahan-bahan disekitar lingkungan ternyata dapat di jadikan alat permainan edukatif, guru juga dapat berkreasi dalam pembuatan alat permainan, memahami manfaat dan mengimplementasikan alat permainan edukatif di lembaga pendidikan anak usia dini. Pada pelatihan ini tim pengabdian masyarakat membuat kereta angka dari bahan kardus, sedotan, dan ada tambahan menggunakan kertas origami untuk memperindah tampilan kereta angka yang akan dibuat. Dengan adanya pelatihan ini menghasilkan media yang bervariasi dan dengan biaya yang terjangkau dan mudah di dapatkan oleh guru sehingga guru bisa lebih kreatif. Alat permainan edukatif berupa kereta angka terbukti menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan antusias peserta didik yang tercipta.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan penggunaan alat permainan edukatif yang dilakukan di TK Al-Insani Tembung memiliki pengaruh yang positif, baik untuk guru maupun siswa yang ada di sekolah tersebut. Hal ini selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan, anak juga semangat dalam menerima materi tersebut karena dilakukan sambil bermain. Selain itu, setelah dilakukannya kegiatan sosialisasi ini guru juga semakin sadar dan memahami jika barang-barang bekas yang ada di lingkungan sekitar memiliki banyak manfaat dan bisa digunakan sebagai alat permainan edukatif demi menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran di TK Al Insani Tembung.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmara, B. 2019. "Penggunaan Media Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PG-PAUD Di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya." *Education and Human Development Journal* 4 (1).
- Aulia, S. F. 2019. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pengolahan Barang Bekas." In *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta*.
- Baharun, H., Z. Zamroni, A. Amir, and L. Saleha. 2020. "Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2).



- Bakar, A., R. Risnita, and Y. Yusria. 2021. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Di PAUD Nusantara Kuala Tungkal." UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Binsa, Uci Hidayah, and Suci Ayu Lestari. 2021. "Implementasi Permainan Edukatif Barang Bekas Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di PAUD Ar Rohim Desa Sumber Bening Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi." *Kurikula: Jurnal Pendidikan* 6 (1).
- Dewi, R. 2018. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas Di TK Sriwijaya Sukarama Bandar Lampung." UIN Raden Intan Lampung, Lampung.
- Habibi, Muazar. 2020. *Kreativitas Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasanah, Uswatun, Kisno, Aneka, Revina Rizqiyani, Eka Mei Ratna Sari, Alifia Luqiana Ansory, and Finka Indriyani. 2022. "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru." *Jurnal Altifani: Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2).
- Hayati, K., and F. Amilia. 2020. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS* 6 (2).
- Imman, N., A. Z. Irfan, H. M. Syafaruddin, and A. Endriani. 2020. "Pelatihan Teknik Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Di PAUD Merpati Ampenan." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika* 1 (2).
- Jannah, N. R., and W. Pratiwi. 2021. "Pendampingan Kegiatan Belajar Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Belajar Siswa Pada Era Covid-19." *Bulletin of Community Engagement* 1 (1).
- Jazariyah, J., E. Latifah, and N. Z. Atifah. 2021. "Persepsi Orangtua Terhadap Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2 (2).
- Khosiah. 2023. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di PAUD Al Ma'arif Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1 (1).
- Nasirun, M., Anni Suprapti, Melia Eka Daryati, and Indrawati. 2021. "Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak." *Aulad: Journal of Early Childhood* 4 (3).
- Permata, Risky Ayu, and Siti Alawiah Bistri Pelawi. 2024. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Alat Permainan Kereta Angka Di RA Al-Ittihadiyah." *Effect: Jurnal Kajian Konseling* 3 (1).
- Soleha, Rian, Biak Nilawati Astini, I Made Suwasa Astawa, and Nurhasanah. 2022. "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di RA Team Cendekia Kota Surabaya." *Jurnal Mutiara Pendidikan* 2 (1).