

Meningkatkan Kreativitas Guru melalui Alat Permainan Edukatif di TK Negeri Pembina, Kediri: Sebuah Pendekatan Praktis

*Enhancing Teacher Creativity through Educational Game Tools at TK Negeri Pembina, Kediri:
A Practical Approach*

Intan Prastihastari Wijaya

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

*Corresponding author: intanpraswijaya@gmail.com

History: Upload: July 17, 2024 Revision: July 25, 2024 Accepted: July 26, 2024 Publish: July 27, 2024

Abstrak

Tujuan pengabdian ini memberikan pengetahuan, informasi, dan mengembangkan kualitas sumber daya guru TK agar lebih kreatif, serta memberikan wawasan pentingnya penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Peran guru TK sangatlah penting dalam proses mengembangkan segala kemampuan anak sejak dini sesuai tahapan perkembangan, karena saat anak masih di usia dini mudah untuk dibentuk sesuai dengan stimulasi yang diberikan. Untuk itu, penting bagi guru TK untuk lebih kreatif dalam memberikan stimulasi yang tepat bagi anak saat kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga hal ini sangat diperlukan adanya pelatihan dalam bentuk pengabdian yang berkaitan pada pengembangan kreativitas guru dalam penggunaan alat permainan edukatif. Sasaran kegiatan pengabdian ini ialah guru-guru TK yang berada di wilayah Kelurahan Semampir Kota Kediri. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kota Kediri, dan dilakukan dengan metode pemberian materi di awal pertemuan, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab, dan praktik pembuatan karya alat permainan edukatif. Hasil dari pelatihan ini berdampak positif bagi guru-guru TK, karena berhasil mengembangkan kreativitas, wawasan dan pengetahuan guru, serta kualitas SDM guru TK dalam penggunaan alat permainan edukatif.

Kata Kunci: alat permainan edukatif, kreativitas guru, taman kanak-kanak

Abstract

This service aims to empower kindergarten teachers in Semampir sub-district, Kediri City, by enhancing their creativity and proficiency in utilizing educational game tools. Recognizing the pivotal role of early childhood educators in shaping children's development, the initiative focuses on providing targeted training sessions at Pembina State Kindergarten. The training program encompasses theoretical teachings, interactive discussions, and practical exercises in designing and implementing educational games. By equipping teachers with these skills, the service endeavours to enrich their ability to create engaging and effective learning environments for young children. The training's impact has been positive, evident in the heightened creativity, enhanced knowledge, and improved resource utilization among participating teachers. These outcomes are crucial for advancing the quality of early childhood education, as they contribute to more stimulating and tailored educational experiences. Overall, this initiative underscores the importance of continuous professional development for kindergarten teachers, emphasizing innovation and resourcefulness in educational practices aimed at fostering holistic development in young learners.

Keywords: educational game tools, kindergarten, teacher creativity

PENDAHULUAN

Masa anak saat di usia dini merupakan masa terpenting bagi anak untuk mengeksplorasi hal-hal yang ingin dilakukan dan anak juga senang bermain, karena saat anak bermain maka anak belajar tentang lingkungan yang ada di sekitar dan dapat menstimulasi optimal fungsi otak pada anak (Husnul, 2016; Lailiyah & Wijaya, n.d.). Untuk stimulasi perkembangan otak anak, maka diperlukan adanya berbagai macam alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran anak. Istilah yang lebih dikenal pada alat permainan di pendidikan anak usia dini yaitu Alat Permainan Edukatif (APE), alat ini dirancang dan dimanfaatkan guna memberi kemudahan bagi anak usia dini dalam belajar dengan bermain (Fitriya, 2022).

Alat permainan edukatif merupakan perangkat atau media yang berisikan nilai pendidikan, serta memberikan stimulasi dalam mengembangkan segala potensi anak. Alat permainan edukatif ini, juga memberikan pengetahuan yang baru dan memperkaya pengalaman anak dalam bermain sambil belajar, sehingga alat permainan edukatif dapat dikatakan sebagai media yang penting dalam membantu proses pembelajaran pada anak (Aslan, 2016; Sukiman, 2012; Susetyarini & Kurniawati,



2022). Oleh sebab itu, alat permainan edukatif ini bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran pada anak, karena dengan penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki. Untuk itu, sebagai pendidik harus dapat menyampaikan pembelajaran yang dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi kehidupan anak (Fillis & McAuley, 2000).

Selain itu, penggunaan alat permainan edukatif ini menjadi faktor salah satu daya alternatif dalam meningkatkan semangat belajar anak usia dini, karena dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, menjadikan anak tidak mudah bosan dalam memainkan alat permainan, sebab dalam kegiatan pembelajaran selalu menggunakan alat permainan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan, dan kemudahan demi kelangsungan hidup berkelanjutan (Montulalu, 2012; Saffran et al., 2015). Setiap alat permainan edukatif memiliki nilai dan fungsi yang berbeda-beda, sehingga sebagai pendidik harus mempunyai kreativitas dan kecermatan dalam membuat, memilih, dan menggunakan alat permainan edukatif (Selvi et al., 2020).

Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan ide baru yang unik dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan dapat diwujudkan jika memiliki kemauan yang kuat, serta mendapatkan dukungan dari lingkungan (Wulandari & Mumtaz, 2023), sehingga bagi seorang pendidik PAUD harus dapat mengembangkan kreativitas agar mampu membuat alat permainan edukatif yang menarik. Sedangkan menurut Muazar Habibi (Soleha, dkk., 2022) kreativitas merupakan suatu keterampilan yang dimiliki individu dalam bersikap, dan menciptakan berbagai keterampilan yang berbeda atau unik, serta mempunyai kemampuan pola berpikir yang lancar, original, fleksibel, dan mengembangkan ide yang berbeda dari orang lain (Lailiyah & Dwiyantri, 2016; Lestaringrum et al., 2021). Selain itu, pada jenjang pendidikan anak usia dini, menuntut seorang pendidik harus mampu mengembangkan kreativitas dalam pembuatan alat permainan edukatif sendiri, selain dapat menekan biaya dalam pengadaan barang alat permainan edukatif, juga dapat disesuaikan dengan karakteristik sasaran, baik dari anak didik, masing-masing daerah, dan ketersediaan bahan alat lokal yang ada (Lestandy, dkk., 2024).

Sementara itu, adapun faktor-faktor penyebab kurangnya kreativitas dalam pembuatan alat permainan edukatif pada guru TK antara lain, keterbatasan sumber daya dan dana di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini, kurangnya pelatihan dalam pengembangan kreativitas bagi guru TK, dan masih terbiasa dengan penggunaan lembar kerja anak. Untuk itu, diperlukan langkah yang tepat untuk mengembangkan kreativitas guru-guru TK dalam penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini (Craft, 2008; Cremin et al., 2006), sehingga dengan penggunaan alat permainan edukatif yang lebih menarik, efektif, dan lebih bermakna maka dapat menstimulasi imajinasi anak, mendorong eksplorasi anak, dan memperluas wawasan anak (Csikszentmihalyi, 2010; Davies et al., 2013; Wulandari & Mumtaz, 2023). Selain itu, jika anak bermain dengan menggunakan alat permainan, maka anak dapat mengembangkan diri pada seluruh aspek perkembangan (de Bruin & Harris, 2017; Dewi, dkk., 2023; Eisner, 2002).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan peran pendidik TK dalam mengembangkan kreativitas untuk membantu penggunaan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam penggunaan alat permainan edukatif di TK Negeri Pembina Kota Kediri. Kreativitas guru sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD), karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak. Alat permainan edukatif adalah salah satu media yang efektif untuk mengajarkan kepada anak-anak dengan berbagai konsep dan keterampilan yang menyenangkan.

METODE dan STRATEGI

Subjek pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu guru-guru TK di Kelurahan Semampir, Kota Kediri, dan pelaksanaan kegiatan bertempat di TK Negeri Pembina Kota Kediri, pemilihan subjek dan tempat pelatihan sesuai dengan hasil koordinasi dengan Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Kota Kediri. Adapun tahapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan berbagi praktik baik dalam bentuk pelatihan dengan guru-guru TK yaitu sebagai berikut.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk menentukan sasaran/objek, tema, waktu, dan tanggal pelaksanaan ini. Adapun objek dari kegiatan ini adalah guru-guru TK yang berada di Kelurahan Semampir, Kota Kediri.

Tahap Observasi dan Survei

Tahap observasi dan survei ini merupakan tahap kedua dari rangkaian tahapan sebelum kegiatan dilaksanakan, dan tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahap awal perencanaan yang telah dilakukan. Tahapan ini dilakukan observasi dan survei ke sekolah, serta berkoordinasi dengan guru praktisi yang juga sebagai pendidik di TK Negeri Pembina Kota Kediri, serta berkoordinasi dengan kepala sekolah TK Negeri Pembina Kota Kediri.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan tahapan terakhir pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun berdasarkan dari hasil diskusi dengan kepala sekolah TK. Adapun rangkaian acara kegiatan ini, diawali dengan pembukaan, sambutan, penyampaian materi, diskusi serta tanya jawab antara peserta dengan pemateri, praktik penggunaan alat permainan edukatif, kemudian dilanjutkan dengan penutup.

Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat kepada para guru TK yang berada di wilayah Kelurahan Semampir, Kota Kediri. Kegiatan ini dilaksanakan pada Jumat, 7 Juni 2024 secara offline dengan materi tema Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif, yang bertempat di TK Negeri Pembina Kota Kediri, Kelurahan Semampir, Kecamatan Kota, Kota Kediri.

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, antara lain.

1. Penyampaian materi oleh narasumber kepada peserta, hal ini untuk memberikan penjelasan dan pemahaman terkait pentingnya kreativitas guru dalam penggunaan alat permainan edukatif.
2. Pelaksanaan sesi tanya jawab dibuka selama 30 menit oleh pemateri kepada para peserta, dan mendapatkan sebanyak 6 pertanyaan dari peserta. Dalam sesi tanya jawab ini, bertujuan untuk menambah wawasan bagi peserta, dan membantu memecahkan permasalahan yang selama ini dialami oleh para peserta dalam pengembangan kreativitas alat permainan edukatif.
3. Setelah sesi tanya jawab terlaksana, selanjutnya penyampaian kesimpulan hasil materi dari pemateri yang disampaikan oleh moderator. Hasil kesimpulan ini dibuat secara jelas dan singkat, bertujuan agar peserta dapat menerima dengan baik inti dari materi yang sudah disampaikan oleh pemateri.
4. Kegiatan selanjutnya yaitu penggunaan alat permainan edukatif (APE). Narasumber melakukan pendampingan kepada peserta dalam penggunaan alat permainan edukatif. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta mengembangkan kreativitas dalam pembuatan alat permainan edukatif yang lebih memesonakan, menarik, dan bermanfaat bagi anak.

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan setelah melakukan survei dan koordinasi dengan kepala TK Negeri Pembina Kota Kediri. Dari hasil survei dan koordinasi tersebut telah ditemukan bahwa para guru-guru TK selama ini pada saat pembelajaran banyak yang menggunakan lembar kerja anak saja, dan masih kurang memanfaatkan barang-barang di sekitar yang dapat dibentuk sebagai alat permainan edukatif bagi anak. Dengan demikian, untuk mengatasi solusi dalam permasalahan tersebut, maka perlu diadakan pelatihan bagi guru-guru TK, yang bertujuan untuk memberikan wawasan informasi dan pengetahuan terkait pengembangan kreativitas dalam penggunaan alat permainan edukatif. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 7 Juni 2024 yang bertempat di TK Negeri Pembina Kota Kediri, dan dibuka oleh Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Kota Kediri, Ibu Dyah Mujiati, S.Pd. pada tampilan Gambar 1.



Gambar 1. Guru TK Negeri Pembina Kota Kediri, mahasiswi, dan pengabdian

Materi pelatihan disampaikan oleh Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi., selaku pemateri pertama yang merupakan dosen dari Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri seperti yang tampil pada Gambar 2, dan berkolaborasi dengan Ibu Yessy Mariana, S.Pd., selaku pemateri kedua yang merupakan guru praktisi mengajar dari TK Negeri Pembina Kota Kediri sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3. Materi disampaikan secara ringkas dan mudah dipahami oleh seluruh peserta. Materi pada kegiatan ini berfokus pada pengembangan kreativitas guru dalam penggunaan alat permainan edukatif. Pengembangan kreativitas ini merupakan hal utama bagi pendidik, karena pendidik yang kreatif akan memberikan pengaruh yang besar terhadap pendidikan anak dan juga dapat menentukan kualitas serta perkembangan lembaga pendidikan anak usia dini yang akan datang. Selain itu, pengalaman belajar bagi anak yang menyenangkan akan memberikan dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidik dituntut harus selalu kreatif dalam mendidik anak, serta dapat menggunakan alat permainan edukatif (APE) dengan baik, sehingga anak akan mudah menerima semua pembelajaran yang diberikan.



Gambar 2. Penyampaian materi oleh Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.



Gambar 3. Penyampaian materi oleh Yessy Mariana, S.Pd.

Selama proses pelatihan, terlihat para peserta bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai. Selain itu, antusias dari peserta juga terlihat banyaknya yang bertanya kepada narasumber saat sesi tanya jawab di akhir acara, sehingga acara tersebut dapat dinyatakan sukses, berjalan dengan aman dan lancar. Kesuksesan acara dalam kegiatan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain dukungan kerja sama dari pihak penyelenggara yang telah mempersiapkan kegiatan dan mengawal jalannya kegiatan. Selain itu, antusias peserta untuk menghadiri, mengikuti, dan menyimak dengan saksama seluruh materi yang diberikan, serta saat praktik pembuatan karya alat permainan edukatif, terlihat banyak peserta penuh semangat dan kreatif dalam membuat APE, dan pada sesi penutupan, diakhiri dengan berfoto bersama peserta dengan menampilkan hasil APE yang telah dibuat pada Gambar 4. Dengan demikian, kegiatan ini sangatlah membantu bagi para guru TK untuk mengembangkan kreativitas dalam penggunaan alat permainan edukatif.



Gambar 4. Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat

Hasil dari pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kota Kediri menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas guru dalam menggunakan alat permainan edukatif. Pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini, hal tersebut selaras dengan pernyataan yang menjelaskan bahwa alat permainan edukatif merupakan komponen penting dalam pembelajaran anak usia dini, memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional (Bodrova & Leong, 2003; Fisher et al., 2011; Ginsburg, 2007; Hughes, 2003). Sebelum pelatihan, banyak guru yang masih kurang familiar dengan berbagai jenis alat permainan edukatif dan manfaatnya bagi perkembangan anak. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka menjadi lebih memahami bagaimana menggunakan alat-alat tersebut untuk mengajarkan berbagai konsep secara efektif dan menyenangkan.

Adapun nama-nama hasil karya alat permainan edukatif yang telah dibuat oleh peserta dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Karya Alat Permainan Edukatif

No.	Nama Media	Pembuat
1.	Star Box	Kelompok 1
2.	Hoki Ball	Kelompok 2
3.	Study Bag	Kelompok 3
4.	Lettrum Box	Kelompok 4
5.	Tupil	Kelompok 5

Peningkatan kreativitas guru terlihat jelas dari kemampuan mereka untuk menciptakan dan memodifikasi alat permainan edukatif. Banyak guru yang mulai memanfaatkan bahan-bahan sederhana dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar untuk membuat alat permainan. Contohnya, botol plastik bekas, kardus, dan kain perca diubah menjadi permainan yang edukatif dan menarik bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa dengan kreativitas, keterbatasan sumber daya tidak menjadi hambatan besar dalam mengimplementasikan alat permainan edukatif di kelas.

Dampak positif dari penggunaan alat permainan edukatif ini juga terlihat pada motivasi dan minat belajar anak-anak. Anak-anak terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, alat permainan edukatif juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Melalui permainan, anak-anak belajar bekerja sama, berbagi, dan mengatasi konflik dengan teman-teman mereka. Hal ini sangat penting dalam membangun kemampuan sosial dan emosional yang baik sejak dini.

Meskipun demikian, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ini. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu guru untuk membuat dan mempersiapkan alat permainan edukatif. Selain itu, keterbatasan sumber daya juga menjadi hambatan yang cukup signifikan. Namun, dengan dukungan dari pihak sekolah dan kolaborasi antar guru, tantangan-tantangan ini dapat diatasi. Penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung di mana guru dapat saling berbagi ide dan sumber daya untuk menciptakan alat permainan yang lebih variatif dan menarik.

SIMPULAN dan SARAN

Pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan kreativitas dan pengetahuan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif di TK Negeri Pembina Kota Kediri. Hal ini berdampak positif pada motivasi dan minat belajar anak-anak, serta pengembangan kemampuan sosial dan emosional mereka. Untuk keberlanjutan program ini, disarankan adanya pelatihan berkelanjutan dan dukungan dari pihak sekolah serta pemerintah setempat. Pelatihan yang terus-menerus akan memastikan bahwa guru-guru selalu *up-to-date* dengan metode dan alat permainan edukatif terbaru. Selain itu, peningkatan ketersediaan bahan dan alat juga penting untuk mendukung kreativitas guru. Kolaborasi dan dukungan dari berbagai pihak akan mendatangkan lingkungan belajar yang kreatif, inovatif, dan kondusif, sehingga dapat memberikan kontribusi yang relevan bagi peningkatan mutu dan kualitas pendidikan anak usia dini di Kota Kediri.

Rekomendasi

1. Pelatihan Berkelanjutan: Menyelenggarakan pelatihan secara berkala untuk terus meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan alat permainan edukatif.
2. Penyediaan Sumber Daya: Meningkatkan ketersediaan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat alat permainan edukatif.
3. Kolaborasi dan Dukungan: Mendorong kolaborasi antar guru dan dukungan dari pihak sekolah serta orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan kreatif.

Dengan demikian, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi model bagi pengembangan kreativitas guru di TK lainnya dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Kota Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslan, S. (2016). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 17(1).
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). The importance of being playful. *Educational Leadership*, 60(7), 50–163.
- Craft, A. (2008). Tensions in creativity and education: Enter wisdom and trusteeship? Exploring the Role of Education, 13(5).
- Cremin, T., Burnard, P., & Craft, A. (2006). Pedagogies of possibility thinking. *International Journal of Thinking Skills and Creativity*, 1(2), 108–119.

- Csikszentmihalyi, M. (2010). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention II* (Kedua). Harper Perennial.
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2013). Creative learning environments in education—A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8(1), 80–91.
- de Bruin, L. R., & Harris, A. (2017). Fostering creative ecologies in Australasian schools. *Australian Journal of Teacher Education*, 42(9), 23–43.
- Dewi, D. S., & dkk. (2023). Upaya peningkatan kreativitas guru PAUD dalam pembuatan alat permainan edukatif di TK Sejahtera Desa Cisarua. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1).
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. CT: Yale University Press.
- Fillis, I., & McAuley, A. (2000). Modeling and measuring creativity at the interface. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 8(2), 8–17.
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G., & Berk, L. E. (2011). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. In *The Oxford Handbook of the Development of Play*, 14(5).
- Fitriya, A. (2022). Pengembangan kreativitas guru dalam pembuatan alat permainan edukatif dari barang bekas di RA Al Mu'arif Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Al-Ijtima: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.
- Hughes, F. P. (2003). Spontaneous play in the 21st century. *Childhood Education*, 79(4), 215–225.
- Husnul, B. (2016). Konsep tumbuh kembang dan kompetensi pendidikan anak usia dini. Vanda.
- Lailiyah, N., & Dwiyantri, L. (2016). Analisis sintaksis pada pemerolehan bahasa anak usia tiga tahun di Perum Graha Mukti Regency Kediri. *INDRIA*, 1(1), 1–15. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/index>
- Lailiyah, N., & Wijaya, I. P. (n.d.). Acquisition and the Development of the Third Children AGE THREE YEARS in Education of Children Age Laboratory School University Nusantara PGRI Kediri. 311–319.
- Lestandy, M., & Dkk. (2024). Penggunaan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kreativitas anak di TK ABA 16 Malang. *Communnity Development Journal*, 5(2), 3186–3190.
- Lestaringrum, A., Lailiyah, N., Ridwan, R., Forijati, R., Wijaya, I. P., Wulansari, W., Iswatiningtyas, V., Utomo, H. B., Yulianto, D., & Dwiyantri, L. (2021). Inovasi pembelajaran anak usia dini. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Montulalu, B. E. . (2012). *Bermain dan permainan anak*. Universitas Terbuka.
- Saffran, J. R., Aslin, R. N., & Newport, E. L. (2015). Statistical learning by 8-month-old infants. *Science and Technology in Second Language*, 274(X), 1926–1928. <https://doi.org/10.1126/science.274.5294.1926>
- Selvi, I. D., Wulantaka, & Nazauma, N. (2020). Pengembangan kreativitas dan alat permainan edukatif anak usia dini dalam perspektif atribut dan organisasi. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 103–110.
- Soleha, R., & dkk. (2022). Meningkatkan kreativitas guru melalui pembuatan alat permainan edukatif (APE) dari barang bekas di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Homepage*, 2(1). <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/index>
- Sukiman. (2012). Pengembangan media pembelajaran. *Pedagogia*.
- Susetyarini, E., & Kurniawati, D. (2022). Creative teaching can improve collaborative, critical thinking, creative thinking, and communication skills. *Frontiers in Psychology*, 9(2).
- Wulandari, H., & Mumtaz, N. A. (2023). Kreatifitas guru dalam membuat alat permainan edukatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 447–454.