

## PELATIHAN GURU: MEMBUAT PERMAINAN STIMULASI KOGNITIF DAN MOTORIK DARI BAHAN BEKAS

Lely Ika Mariyati<sup>1</sup>, Muhammad Asrul Maulana<sup>2</sup>, Ayu Sofy<sup>3</sup>, Suhermanto<sup>4</sup>,  
Gilang Ramadhan<sup>5</sup>

<sup>1,4</sup> Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Hukum Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>5</sup> Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: ikalely@umsida.ac.id<sup>1</sup>, asrulnaa7@gmail.com<sup>2</sup>, ayusofi26@gmail.com<sup>3</sup>, Suhermanto7@gmail.com<sup>4</sup>, gilangramadhan191919@gmail.com<sup>5</sup>

DOI: [doi.org/10.61796/jscs.v1i1.26](https://doi.org/10.61796/jscs.v1i1.26)

Received: 26-12-2023

Accepted: 30-12-2023

Published: 06-01-2023

### Abstract:

*Stimulation of early childhood development varies widely, from expensive methods to utilizing recycled materials. The stimulation of early childhood development at TK Bustanul Athfal Ketegan Sidoarjo is still relatively limited. The goal of this activity is to enhance the cognitive and motor skills of young children and improve the educators' skills at TK Bustanul Athfal Ketegan Sidoarjo by creating stimulation play media using recycled materials as a tool for early childhood learning. The method for this activity includes presentations and training for educators on how to create cognitive and motor development stimulation media for children using recycled materials, as well as engaging in role-playing activities to utilize these stimulation media. The benefits of this activity include expanding the variety of learning media and enhancing the knowledge and skills of educators at TK Bustanul Athfal Ketegan Sidoarjo in creating learning stimulation media for their students using recycled materials. While a small portion of the teachers has not fully understood APE (Early Childhood Stimulation), 90% have comprehended the effective methods of creating and applying APE block number and APE Flashcard*

**Keywords:** Cognitive and Motoric Stimulation Game, Number Blocks, Flashcards, TK Aisyiyah

### Abstrak:

Stimulasi perkembangan pada anak usia dini sangat beragam dari yang mahal hingga memanfaatkan barang bekas. Stimulasi perkembangan anak usia dini di TK Bustanul Athfal Ketegan Sidoarjo masih tergolong terbatas. Tujuan kegiatan ini meningkatkan keterampilan membuat permainan stimulasi kognitif dan motorik anak pada guru di TK Bustanul Athfal Ketegan Sidoarjo. Metode dalam kegiatan ini adalah sosialisai dan pelatihan kepada para pendidik untuk membuat media stimulasi perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini dengan memanfaatkan barang bekas hingga mempraktekkan penggunaan alat dengan teknik rollplay. Manfaat dalam kegiatan ini dapat meningkatkan ragam media belajar serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik/guru di TK Bustanul Athfal Ketegan Sidoarjo dalam membuat media stimulasi belajar pada anak didik dengan memanfaatkan barang

bekas. Sebagian kecil dari guru belum sepenuhnya memiliki kreatifitas dalam membuat APE. Hasilnya 90% telah mengerti cara pembuatan sekaligus mengaplikasikan permainan secara efektif baik APE balok angka dan APE Flashcard.

**Kata Kunci:** *Permainan stimulasi kognitif dan motoric, Balok Angka, Flashcard, TK Aisyiyah*

## **PENDAHULUAN**

Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (MBKM) pada pendidikan anak usia dini (PAUD) tidak secara eksplisit disebutkan, namun MBKM dilaksanakan di tingkat TK-B, SD & SDLB kelas I dan IV, SMP & SMPLB kelas VII, SMA & SMALB, dan SMK kelas X. MBKM memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Fokus utama MBKM adalah pengembangan soft skill dan karakter melalui penguatan profil peserta didik Pancasila (Sufianti et al., 2022). Pengembangan soft skill dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran, seperti pembelajaran pengenalan obyek, bahasa dan simbol sejak dini, termasuk simbol huruf dan angka (Agustia, 2023). Di PAUD, MBKM dapat diimplementasikan juga melalui pembelajaran berbasis bermain yang membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, pengaturan emosi, dan keterampilan memecahkan masalah selain dengan model proyek (Ngao et al., 2022).

Secara keseluruhan, MBKM memberikan kesempatan kepada pendidik dalam mengembangkan soft skill dan karakter peserta didik melalui berbagai kegiatan dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan konteks PAUD. Dengan adanya kebebasan ini, diharapkan pendidik dapat menciptakan narasi pembelajaran yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik, serta memfasilitasi pengembangan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar. Namun, problematika utama TK Bustanul Athfal adalah kurangnya fasilitas Alat Permainan Edukatif (APE) yang memanfaatkan barang bekas, sejauh ini memiliki ruang dongeng, puzzle, perusutan, dinding bergambar, alat mainan pasir, balok-balok dll.

Anak-anak dalam bermain memiliki tujuan untuk mengasah tiga kemampuan utama, yakni : kemampuan fisik-motorik (psikomotor), kemampuan sosial-emosional (afektif) dan kemampuan kecerdasan (kognitif) (Rakhmawati, 2022). Ketika bermain, otot kasar mereka secara otomatis terlatih melalui kegiatan seperti berlari dan melompat. Selain itu, bermain juga menjadi wadah untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional ketika berinteraksi dan merasa bahagia dalam beraktivitas bersama. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya mengasah kemampuan fisik dan sosial mereka, tetapi juga terlibat dalam proses belajar menyenangkan yang dapat mendukung perkembangan kognitif mereka.

Alat permainan edukatif sosial dirancang untuk membantu anak-anak memahami dan mempraktikkan keterampilan sosial (Fithriyanti & Nugrahani, 2022). Permainan peran seperti bermain dokter atau supermarket yang melibatkan interaksi dengan teman-teman atau berbagi peran lainnya. Hal ini dapat membantu anak-anak belajar tentang kerjasama, berbagi, dan berkomunikasi dengan orang lain. Ada juga alat permainan edukatif kognitif

dirancang untuk merangsang perkembangan kognitif dan kecerdasan anak-anak (Fitriya, 2022), selain itu juga dapat meningkatkan daya kreatifitas (Aeni et al., 2023). Puzzle logika, permainan memori, atau permainan teka-teki yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, konsentrasi, dan memori anak-anak. Selain itu, permainan edukatif puzzle jam dapat mengajarkan anak dalam mengenal bilangan (Yuniatari & Suyadi, 2021).

Alat permainan edukatif emosi dirancang untuk membantu anak-anak mengenali dan mengelola emosi mereka. Contohnya, kartu emosi yang menggambarkan berbagai ekspresi wajah atau situasi emosional yang berbeda (Damayanti et al., 2022). Alat ini dapat membantu anak-anak memahami dan mengkomunikasikan perasaan mereka dengan lebih baik. Selanjutnya alat permainan edukatif motorik dirancang untuk melatih keterampilan motorik halus anak-anak, seperti kemampuan memegang pensil, memotong, atau mengikat tali sepatu (Ngao et al., 2022). Permainan menyusun balok, merangkai puzzle kecil, atau mengaitkan kartu angka dengan jumlah benda yang sesuai. Alat ini membantu meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta kefasihan gerakan motorik halus anak-anak (Ashadi, 2022). Dengan menggunakan berbagai jenis alat permainan edukatif ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sambil mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka (Ariyanto & Nazarullail, 2021). Namun beberapa permainan memiliki dobel fungsi sebagai stimulus kognitif sekaligus motorik, atau satu permainan seperti bermain puzzle selain menstimulus kognitif juga motorik siswa (Fitriya, 2022).

Namun alat stimulasi yang ada masih buatan pabrik ataukah masih memanfaatkan kertas warna warni, balok dan lain-lain yang terbuat dari plastik ataupun melamin yang pada akhirnya membutuhkan keuangan yang cukup tinggi untuk memilikinya. Permainan Stimulasi perkembangan anak dengan menggunakan bahan-bahan bekas masih jarang kita temukan, walaupun ada persentasenya sangat kecil, mudah rusak dan kurang menarik. Disinilah dibutuhkan kreativitas seorang pendidik untuk menciptakan ragam permainan sesuai dengan fungsi stimulasi perkembangan anak dengan harapan anak didik (PAUD) dapat berkembang secara optimal (Hardianti & Muzdalifah, 2023). Kondisi inilah yang mendorong tim pengabdian masyarakat kelompok 40 ketegan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA). Sekaligus sebagai perwujudan catur darma perguruan tinggi bagi civitas akademika di UMSIDA.

## **METODE PENELITIAN**

Pemberdayaan yang melibatkan dosen dan mahasiswa dengan mitra Pimpinan Ranting Aisyah Ketegan kegiatan ini dilakukan sejak 1 Juli 2023 hingga 6 Agustus 2023 Dimana kegiatan ini sejak awal dilakukan salah satu ruangan TK ABA Ketegan yang merupakan salah satu amal usaha yang dimiliki oleh Pimpinan Ranting Aisyah Ketegan Kegiatan ini merupakan serangkaian kegiatan, diantaranya survey dan identifikasi mitra, sosialisasi, pelatihan teknis, pemantauan/pendampingan dan evaluasi yang dapat dilihat dalam gambar dibawah ini



**Gambar 1. Metode Kegiatan**

1. Survey dan Identifikasi :

Sejak akhir bulan Juni, tepatnya pada tanggal 28 sd 29 juni 2023, tim pengabdian masyarakat UMSIDA kelp 40 ranting Ketegan yang terdiri dari dosen dan mahasiswa telah melakukan kunjungan sekaligus ijin pelaksanaan serangkaian kegiatan di TK Aisyiyah ketegan. Dari identifikasi mainan atau pernak pernik yang disediakan oleh pihak sekolah didapat langsung di toko2; seperti peralatan memasak, balok2, kerlap kerlib gantungan dll. Namuan masih minim variasi media permainan yang terbuat dari bahan bekas.



**Gambar 2. Kunjungan dan Perijinan**

2. Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan:

Sosialisasi adalah salah satu kegiatan pendidikan/edukasi terhadap individu yang memiliki nilai strategis/penting sebagai langkah untuk menambah pengetahuan dan melahirkan hingga mengembangkan kesadaran secara kognitif tentang permainan diusia paud (Hayati & Amilia, 2020). Dalam kegiatan ini diikuti oleh 6 guru TK Aisyiyah Ketegan dan 4 pengurus dikdasmen ranting Ketegan. Kegiatan ini dilaksanakan pada 11 Juli 2023 dan membutuhkan waktu 4/5 jam. Metode yang digunakan adalah diskusi aktif antar peserta sebelum narasumber menyampaikan materi. Setelah itu materi disampaikan secara lengkap oleh narasumber dengan bantuan power point yang telah disiapkan. Materi meliputi: Dua sisi bagaikan mata uang : bermain dan belajar diusia PAUD, Jenis mainan dan aktifitasnya, menciptakan maian sebagai media belajar anak usia dini bukanlah keniscayaan bagi pendidik PAUD.



Gambar 3. Sosialisasi

### 3. Pelatihan Teknis

Tahap ke-3 adalah pelatihan teknis yang harus dilakukan oleh para peserta selama 2 jam tepatnya pada hari Minggu Tanggal 23 Juli 2023 Di gedung ABA Ketegan pada tahap ini sebelum diperaktekkan cara pembuatan alat permainan stimulasi kognitif dan motorik tim sebelumnya mengenalkan beberapa bahan yang digunakan dalam membuat permainan stimulasi serta menyampaikan sebagian bahan atau bahan utama adalah didapat dari gudang sekolah, yakni kardus dan botol air mineral. Bahan-bahan lain yang dibutuhkan diantaranya; gunting, lem, kertas kado, pernak pernik serta kertas dan print yang semuanya sangat mudah didapatkan di ruang guru (Damayanti et al., 2022).

Setelah itu narasumber menyampaikan bahwa saat ini akan membuat permainan stimulasi kognitif dan motorik dari bahan-bahan yang sudah disiapkan secara bertahap hingga semua bahan termanfaatkandan menjadi produk seperti pada gambar 2. Pada pelatihan ini peserta dimintak membuat RPP dengan memnfaatkan bahan belajar dari permainan stimulsi kognitif dan motorik pada anak paud.



Gambar 4. Bahan dan produk permainan yang telah jadi

### 4. Pemantauan dan evaluasi

Tahap ini adalah tahap diskusi dan rollplay dalam memanfaatkan permainan yang sudah jadi. Pada tahap awal adalah meng ekplor para

guru dengan mainan yang ada ini dapat dimodifikasi sebagai media bermain yang dapat menstimulasi perkembangan anak paud dalam aspek kognitif dan motorik. Seperti ; tema mengenal angka, mengenal simbol huruf dan membunyikan, konsep warna, mengenal obyek dan membandingkan. Tahap ini dilakukan pada hari Minggu Tanggal 30 Juli 2023 Di gedung ABA Ketegan dan diikuti oleh 6 Peserta. Selanjutnya peserta dibuat kelompok kecil yang terdiri dari 4 peserta dan mendiskusikan RPP mana yang akan dipraktekkan dalam rollplay yang memanfaatkan permainanyang sudah dibuat ditatap muka sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan kesiapan para peserta untuk dapat memanfaatkan permainan sebagai media peraga edukasi (APE) anak didik.



Gambar 4. Pemantauan dan evaluasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Peningkatan Pengetahuan dan keterampilan guru/peserta didik :

Melalui sosialisasi dan pelatihan langsung dapat meningkatkan pengetahuan dan keyakinan pada diri pendidik/guru tentang kemampuan diri dalam menghasilkan permainan sekaligus sebagai media belajar dengan menggunakan bahanbekas dan bersifat aman namun tetap menarik.

### 2. Pelatihan Langsung :

Pelatihan langsung memberikan kesempatan bagi pendidik atau guru untuk secara langsung terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan melalui pelatihan ini, guru dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang cara menggunakan bahan bekas secara kreatif untuk menciptakan permainan yang menarik. Pelatihan ini juga dapat melibatkan simulasi atau praktik langsung dalam membuat permainan, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan dalam hal tersebut.

### 3. Perubahan Kognitif :

Teori perubahan kognitif, yang dikemukakan oleh Jean Piaget, menekankan bahwa individu mengalami tahap perkembangan kognitif yang berbeda-beda dan bahwa belajar melibatkan perubahan dalam cara individu memahami dan mengolah informasi. Dengan melalui pelatihan dan sosialisasi, guru dapat mengalami perubahan kognitif dalam pandangan mereka terhadap potensi penggunaan bahan bekas untuk tujuan

pembelajaran. Mereka dapat memahami bagaimana bahan-bahan sederhana dapat diubah menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif.

#### **4. Teori Pembelajaran Sosial :**

Teori pembelajaran sosial, yang dikemukakan oleh Albert Bandura, mengatakan bahwa perilaku individu dapat dipengaruhi oleh observasi dan interaksi dengan lingkungan serta orang-orang di sekitarnya. Dalam konteks ini, pendidik atau guru dapat belajar melalui interaksi dengan sesama guru yang telah memiliki pengalaman dalam menciptakan permainan dengan bahan bekas yang aman dan menarik. Sosialisasi dengan rekan-rekan guru yang sudah memiliki keahlian dalam hal ini dapat memfasilitasi transfer pengetahuan dan keterampilan.

Melalui pelatihan dan pendampingan, Guru TK ABA Ketegan dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang pembuatan APE dari bahan bekas. Mereka memahami cara pemanfaatan, teknik pembuatan, fungsi manfaat, dan inovasi pendidikan.

##### **1. Perubahan Sosial :**

Program pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas juga membawa perubahan sosial di TK ABA Ketegan. Para guru menjadi lebih aktif dalam pemanfaatan barang bekas, saling berbagi pengetahuan, dan membangun solidaritas dalam mengatasi tantangan pendidikan. Dari data dalam kegiatan rencana tindak lanjut (RTL) guru/pendidik. Dalam 1 tahun ini masing2 guru sudah memiliki rencana menghasilkan 1 buah produk permainan. Minimal ada 3 permainan yang akan dibuat secara tim guru dalam 1 tahun kedepan. Serta menyusun RPP dengan pemanfaatan mainan yang akan dihasilkan

##### **2. Bertambahkannya infentaris media belajar :**

Dengan dibuatnya produk baru pertahun tentunya kan semakin banyak penambahan media belajar yang aan menjadi infentaris sekolah dan dapat dimanfaatkan untuk media penyampaian materi oleh pendidik ke anak didik.

Dalam kegiatan sosialisasi dan pelatihan pembuatan permainan stimulasi perkembangan kognitif dan motorik. Pengenalan stimulsi perkembangan diusia PAUD dan fungsi APE,Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang untuk membantu guru dalam mengembangkan pemahaman mereka tentang nama hewan, buah, dan angka dalam empat bahasa yang berbeda (Indonesia, Inggris, Arab, dan Jawa), lebih rinci dijabarkan pada poin-poin dibawah ini :

- a. Pengenalan Hewan : diperkenalkan dengan berbagai jenis hewan dalam bahasa Indonesia, Inggris, Arab, dan Jawa. Contohnya, mereka belajar kata "kucing" dalam bahasa Indonesia, "cat" dalam bahasa Inggris, "قطعة" (qittah) dalam bahasa Arab, dan "kucing" dalam bahasa Jawa.
- b. Pembelajaran Budaya : dapat memahami keberagaman budaya dan bahasa melalui pengenalan hewan dalam empat bahasa yang berbeda. Ini membantu

- meningkatkan kesadaran siswa tentang keanekaragaman budaya di dunia ini.
- c. Pengembangan Kemampuan Bahasa : dapat mengembangkan keterampilan bahasa mereka dengan belajar kata-kata dalam empat bahasa yang berbeda. Hal ini meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam berbagai bahasa.
  - d. Peningkatan Daya Ingat: Mengenal nama hewan dalam berbagai bahasa dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa dan memperluas wawasan mereka tentang dunia hewan.

## KESIMPULAN

Melalui program pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas, telah tercapai berbagai hasil yang signifikan di TK ABA Ketegan. Guru dan peserta didik mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan permainan edukatif menggunakan bahan bekas, menjadikan mereka lebih percaya diri dan kreatif. Konsep perubahan kognitif dan teori pembelajaran sosial mendukung perubahan pandangan guru terhadap potensi bahan bekas sebagai alat pembelajaran yang menarik. Proses pengenalan nama hewan dalam empat bahasa tidak hanya meningkatkan pemahaman linguistik, tetapi juga membuka wawasan budaya dan keterampilan bahasa siswa. Selain itu, penciptaan produk permainan tahunan dan peningkatan media pembelajaran memberikan kontribusi pada perkembangan sekolah dan pengalaman belajar yang lebih kaya. Program ini telah menciptakan perubahan positif dalam pendidikan, memupuk kolaborasi antar guru, dan memperluas kreativitas dalam pembelajaran anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, K., Fahrudin, Nurhasanah, & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Se-Kecamatan Pringabaya Tahun 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 3(1), 23-30.  
<https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JMP/index>
- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Egileaner*, 1(1), 1-9.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>
- Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2021). Tongkol Jagung sebagai Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 608-616.  
<https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.649>
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Al-Ihsan Banyuwangi. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113-123.  
<https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 443-455.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Fithriyanti, N., & Nugrahani, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

- Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1), 68-71.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i1.4934>
- 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.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.53515/aijpkm.v3i1.49>
- Hardianti, F., & Muzdalifah, F. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Alat Permainan Edukatif Bahan Daur Ulang. *As-Shabiqun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 274-286.  
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2804>
- Hayati, K., & Amilia, F. (2020). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 6(2), 144-149.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32528/jpmi.v6i2.4936>
- Ngao, M. A., Ngura, E. T., & Rewo, J. M. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Jam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TKK ST. Albertus Magnus Saradesu Kecamatan Golewa. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 2(2), 348-359.  
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/691>
- Rakhmawati. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381-387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Sufianti, V., Susari, H. D., Alfina, A., & Damayanti, D. (2022). The Role of Merdeka Belajar Kampus Merdeka on Teacherpreneurship Skill PG PAUD Student. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 10(1), 117-134. <https://doi.org/10.21043/thufula.v10i1.13085>
- Yuniatari, & Suyadi. (2021). Stimulasi Perkembangan Anak dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 17-34.  
<https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9221>