

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI GURU DI LEMBAGA PAUD
DESA CURAHTAKIR, KEC. TEMPUREJO, KABUPATEN JEMBER
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DAN
MENGURANGI KETERGANTUNGAN ANAK DALAM BERMAIN
GADGET**

**Akhmad Iqbal¹, Siti Munasiroh², Quri'in Masula³, Shofiatun Hasanah⁴, Qurrotul
A'yuni⁵**

Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember

Email: [iqbal230395@gmail.com¹](mailto:iqbal230395@gmail.com) , [munasirohsiti623@gmail.com²](mailto:munasirohsiti623@gmail.com),
[quriinmasula84@gmail.com³](mailto:quriinmasula84@gmail.com), [sofi.onha1234@gmail.com⁴](mailto:sofi.onha1234@gmail.com),
[qurotulayuni451@gmail.com⁵](mailto:qurotulayuni451@gmail.com)

Kata Kunci :

*alat permainan edukatif
(APE), Kearifan lokal,
PAUD*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap hasil pengabdian masyarakat dalam konteks pengembangan alat permainan edukatif (APE) berbasis kearifan loka bagi guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Kecamatan Tempurejo, Kabupaten Jember untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa lembaga PAUD setempat belum memiliki APE yang berbasis kearifan lokal, padahal APE tradisional mengandung nilai-nilai budaya penting dalam pembentukan sikap, perilaku dan kreatifitas anak dan juga ditemukan di Lembaga PUAD setempat banyak anak usia dini yang memiliki ketergantungan bermain gadget (smarthphone). Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa service learning (SL) dengan melalui tiga tahapan inti: persiapan, layanan dan refleksi. Hasil penelitian ini mengungkap, pertama, setelah dilakukannya pengembangan alat permainan edukatif berbasis kearifan loka melalui pelatihan guru, implementasi produk APE di PAUD maka terjadi peningkatan kreatifitas guru dalam mengajar. Kedua, Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa dan mengurangi ketergantungan

anak dalam bermain gadget.

Corresponding Author:

Akhmad Iqbal, Siti Munasiroh, Quri'in Masula, Shofiatun Hasanah, Qurrotul A'yuni

Email: iqbal230395@gmail.com , munasirohsiti623@gmail.com,
quriinmasula84@gmail.com , sofi.onha1234@gmail.com ,
qurotulayuni451@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal bagi guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Kecamatan Tempurejo, Kabupaten Jember guna mengurangi ketergantungan anak bermain *gadget*. Pengembangan ini didasari oleh temuan di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Kec. Tempurejo Jember belum ditemukannya alat permainan edukatif yang berbasis kearifan lokal. Justru yang terjadi di lapangan bagaimana anak-anak usia dini (peserta didik) mayoritas bermain *smartphone*.

Padahal dalam beberapa temuan penelitian, alat permainan tradisional memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang berdampak terhadap pembentukan sikap, perilaku dan keterampilan anak. Sebab di dalamnya terkandung beberapa nilai luhur setempat, agama, pendidikan, etika dan norma-norma yang berguna untuk kehidupan bermasyarakat di masa depan. Dan alat permainan tradisional juga menjadi bagian dari budaya Indonesia yang harus dijaga yang bisa menjadi sarana pembelajaran bagi anak (peserta didik) di tengah tantangan globalisasi seperti ini (Hasanah & Prameswari, 2023).

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak terlepas dari bermain dan berbagai alat permainan anak-anak. Namun yang patut menjadi catatan penting bagaimana aktivitas bermain anak di Lembaga PAUD harus memiliki tujuan atau orientasi, di mana salah satu orientasinya adalah kelak anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya. Maka sudah selayaknya jika kekayaan alam dan kearifan budaya lokal menjadi salah satu bagian dari kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan di layanan program pendidikan anak usia dini (PAUD). Potensi tersebut dapat dilakukan dengan cara alat permainan edukatif yang ada dapat berintegrasi dengan alat permainan tradisional (Prastiwi & Wathon, 2019; Utami et al., 2024; Zaman, 2011).

Pemilihan permainan tradisional dalam penggunaan media pembelajaran di samping untuk mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *gadget*, juga bisa

berdampak pada peningkatan aspek kreativitas dalam perkembangan anak usia dini memiliki cukup alasan. Hal tersebut, karena karakter yang ada dalam permainan memiliki kesesuaian dengan karakter anak seperti spontan, merdeka, tanpa pamrih, tanpa bias politik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif akan memudahkan anak memiliki pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran (Astuti & Aziz, 2019; Prastiwi & Wathon, 2019; Selvi & Wulantaka, 2020).

Disamping itu, penyusunan pengembangan alat permainan edukatif ini bisa membantu guru atau pendidik PUAD dalam rangka menyediakan APE yang berbasis kearifan lokal di mana memiliki tujuan tersirat anak-anak juga mampu mengenal alat permainan tradisional setempat dan APE tersebut juga mampu untuk mengembangkan dan menstimulasi seluruh aspek kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak. Sehingga berdampak panjang ketika pembelajaran berbasis kearifan lokal dilakukan secara berulang-ulang dapat menanamkan kecintaan anak (peserta didik) terhadap budaya daerah sebagai jati diri bangsa.

Sasaran Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Kecamatan Tempurejo, Kabupaten Jember ini diharapkan dapat menjawab permasalahan Lembaga PAUD yakni mampu mewujudkan kegiatan pembelajaran berbasis kearifan lokal, di mana peserta didik diperkenalkan dengan permainan daerah setempat. Selain itu, melalui alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal dapat membantu mewujudkan anak yang paham akan kekayaan budaya yang ada dan menanamkan kecintaannya terhadap budaya lokal daerah dan juga untuk mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *gadget*. Harapan jangka panjangnya bila proses belajar ini dilakukan terus menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik yang dapat menghasilkan karakter sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia.

Fokus pengabdian pada penelitian ini meliputi; apa saja masalah yang dihadapi oleh guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir dalam memanfaatkan kearifan lokal untuk meningkatkan daya kreativitas anak usia dini dan bagaimana dampak pengembangan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal ini dalam mengurangi ketergantungan anak bermain *gadget* di Lembaga PAUD Desa Curahtakir.

B. BAHAN DAN METODE

(1) Analisis Masalah

Lembaga PAUD Desa Curahtakir menghadapi beberapa masalah dalam memanfaatkan kearifan lokal dan pemanfaatannya untuk mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *gadget*. Akar masalahnya terletak pada kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam alat permainan edukatif. Inti masalah ini diperburuk

oleh terbatasnya sumber daya dan alat permainan yang tersedia, yang sering kali tidak mencerminkan budaya dan kearifan lokal. Dampak dari masalah ini adalah rendahnya tingkat kreativitas anak-anak di PAUD tersebut, yang tidak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan konteks budaya mereka, serta hilangnya potensi pendidikan yang berharga dari kearifan lokal yang tidak terpakai.

(2) Analisis Tujuan

Untuk mengatasi masalah tersebut, tujuan pengabdian ini dirumuskan dengan mengubah analisis hirarki masalah menjadi analisis hirarki tujuan. Langkah pertama adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru melalui pelatihan tentang cara mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam alat permainan edukatif. Target hasil kegiatan ini adalah guru mampu mengembangkan dan menggunakan alat permainan edukatif yang berbasis kearifan lokal. Dampak atau goal capaian dari kegiatan ini adalah mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *gadget* dan peningkatan kreativitas anak di PAUD Desa Curahtakir, yang akan mendapatkan pendidikan yang lebih kaya dan relevan dengan budaya mereka, serta terpeliharanya kearifan lokal dalam proses pendidikan.

(3) Analisis Strategi Program

Gambaran masalah yang terjadi adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan kearifan lokal untuk alat permainan edukatif, serta keterbatasan alat dan bahan yang sesuai dengan budaya lokal. Harapan atau tujuan yang diinginkan adalah guru dapat mengembangkan dan menggunakan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal, yang pada akhirnya akan meningkatkan kreativitas anak usia dini dan mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *gadget*.

Untuk menjembatani gap antara masalah dan tujuan, program yang akan diselenggarakan meliputi:

- a) Aspek Sumber Daya Manusia: Pelatihan dan workshop bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran tentang pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini.
- b) Aspek Infrastruktur: Penyediaan alat, bahan, dan sarana prasarana yang diperlukan untuk mengembangkan dan memproduksi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal.

Matriks Analisis Gap:

Aspek	Masalah	Harapan/Tujuan	Program
-------	---------	----------------	---------

Sumber Daya Manusia	Guru kurang pengetahuan dan keterampilan tentang kearifan lokal dalam alat permainan edukatif	Guru mampu mengembangkan dan menggunakan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal.	Pelatihan dan workshop untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru.
Infrastruktur/Sarana Prasarana	Kurangnya alat, bahan, dan sarana prasarana yang sesuai dengan budaya lokal.	Tersedianya alat, bahan, dan sarana prasarana yang diperlukan untuk pengembangan alat permainan edukatif.	Penyediaan alat, bahan, dan sarana prasarana untuk pengembangan dan produksi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal.

(4) Kajian Terdahulu yang Relevan

Kajian literatur ini membahas berbagai penelitian dan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya terkait pengembangan alat permainan edukatif dan integrasi kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini. Analisis ini akan memberikan pemahaman tentang perbedaan hasil dan pendekatan dari pengabdian terdahulu dengan pengabdian yang akan dilaksanakan di Lembaga PAUD Desa Curahtakir.

Ida Yeni Rahmawati, dkk. (2022) dalam penelitian berjudul "APE Tradisional: Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Berbasis Etnomatematika pada Anak Uusia Dini" mengeksplorasi bagaimana kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum PAUD. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan APE tradisional seperti enggrang, bakiak, dam daman, congkla dll. Di Lembaga TK Negeri Pembina dapat meningkatkan nilai cinta tanah air dan etno matematika, dan seni lokal dalam kurikulum dapat meningkatkan minat belajar dan rasa identitas budaya pada anak-anak (Rahmawati et al., 2022). Meskipun penelitian ini memberikan wawasan penting tentang manfaat kearifan lokal dalam pendidikan, fokus utamanya adalah untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan etnomatematika.

Dian Tri Utami, dkk. (2024) dalam studinya yang berjudul "Implementasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru di Lembaga PAUD" meneliti tentang bagaimana melatih guru-guru PAUD dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis kearifan lokal (Utami et al., 2024). Hasil penelitian ini, menggambarkan tentang terlaksananya pelatihan dalam upaya mengimplementasi

alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk anak usia dini di Lembaga PAUD. Namun, penelitian ini tidak menekankan penggunaan kearifan lokal dalam desain alat permainan tersebut, melainkan lebih pada aspek edukatif umum.

Pengabdian yang akan dilakukan di Lembaga PAUD Desa Curahtakir memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan kajian terdahulu. Fokus utama dari pengabdian ini adalah pada pengembangan alat permainan edukatif yang berbasis kearifan lokal, dengan tujuan khusus untuk pengembangan APE guru di Lembaga tersebut dan bagaimana juga bisa menekan ketergantungan anak dalam bermain *gadget*. Pengabdian ini tidak hanya mempertimbangkan aspek edukatif, tetapi juga bagaimana kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam alat permainan untuk membuat proses belajar lebih kontekstual dan bermakna bagi anak-anak dan sekaligus menjawab problem terkini di tengah kemajuan teknologi yang menyebabkan banyak anak yang kecanduan bermain *gadget* sehingga bisa membahayakan kesehatan fisik dan mentalnya di Desa Curahtakir. Selain itu, pengabdian ini juga akan melibatkan pelatihan bagi guru untuk memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan dan menggunakan alat permainan tersebut secara efektif.

Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan tidak hanya untuk mengembangkan APE bagi pendidik, meningkatkan kreativitas anak tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka dan memanfaatkan kearifan lokal yang ada untuk menekan ketergantungan anak dalam bermain *gadget*. Hal ini membuat pengabdian ini unik dan berbeda dari penelitian dan pengabdian terdahulu yang lebih umum dan tidak secara khusus menargetkan penggunaan kearifan lokal dalam alat permainan edukatif di PAUD untuk mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *gadget* yang Tengah menjadi permasalahan aktual di era modernisasi saat ini.

(5) Konsep atau Teori yang Relevan

1. Integrasi Kearifan Lokal dalam Alat Permainan Edukatif

Integrasi kearifan lokal dalam alat permainan edukatif merupakan upaya untuk menggabungkan elemen budaya dan nilai-nilai lokal ke dalam alat permainan yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Hubungan antara kearifan lokal dan alat permainan edukatif dapat dilihat dari bagaimana kearifan lokal mampu memberikan konteks yang relevan dan bermakna bagi anak-anak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Menurut Teori Pendidikan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah mereka miliki (Afriani, 2018).

Dalam konteks ini, kearifan lokal berperan sebagai jembatan yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Dengan demikian, alat permainan edukatif yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan.

Selain itu, dalam teori perkembangan sosial menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif anak (Suci, 2018). Melalui alat permainan yang mencerminkan budaya lokal, anak-anak tidak hanya belajar tentang nilai-nilai budaya mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk pelestarian budaya dan pengembangan keterampilan sosial.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan kearifan lokal dalam pendidikan dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis pada anak-anak (Marlinawati et al., 2024; Mulia & Suwarno, 2026; Rahmawati et al., 2022). Hal ini dikarenakan kearifan lokal sering kali mengandung nilai-nilai yang mengajarkan cara berpikir yang berbeda dan solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal di PAUD Desa Curahtakir diharapkan dapat meningkatkan daya kreativitas anak usia dini, sesuai dengan tujuan pengabdian ini.

2. Peran Guru dalam Pengembangan dan Implementasi Alat Permainan Edukatif

Guru memegang peranan kunci dalam pengembangan dan implementasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal. Hubungan antara peran guru dan efektivitas alat permainan edukatif dapat dilihat dari bagaimana guru merancang, mengembangkan, dan menggunakan alat tersebut dalam proses pembelajaran.

Menurut Teori Pembelajaran Konstruktivis (Constructivist Learning Theory), guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan refleksi (Afriani, 2018). Dalam konteks pengembangan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal, guru perlu memahami nilai-nilai budaya lokal dan mampu mengintegrasikannya ke dalam alat permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat penting untuk memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan dan menggunakan alat permainan edukatif ini secara efektif. Pengembangan profesional yang efektif harus berfokus pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru, serta mendukung perubahan praktik pengajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Poerwanti et al.,

2015). Dengan demikian, program pelatihan yang dirancang untuk guru di PAUD Desa Curahtakir harus mencakup aspek-aspek ini untuk memastikan keberhasilan implementasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal.

Salah satu studi menunjukkan bahwa guru yang terlatih dalam menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas anak (Rizza et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sangat vital dalam memastikan bahwa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal tidak hanya dikembangkan dengan baik, tetapi juga digunakan secara efektif dalam pembelajaran sehari-hari.

3. Dampak Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dan Pengurangan Ketergantungan Gadget

Dampak dari penggunaan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal terhadap kreativitas anak usia dini dapat dilihat melalui peningkatan kemampuan anak dalam berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Hubungan antara alat permainan edukatif dan kreativitas anak usia dini serta pemanfaatannya untuk mengurangi ketergantungan anak dalam bermain Gadget dapat dijelaskan melalui beragam studi temuan yang dihasilkan dalam kegiatan penelitian pengabdian kepada masyarakat.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh N. Tahfidiah (2023) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan yang mencerminkan kearifan lokal menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas dan partisipasi aktif, pun juga bisa mengurangi aktivitas anak dalam bermain gadget yang memiliki beberapa dampak negatif dari tumbuh kembang anak (Latifah & Wathon, 2021; Rizza et al., 2021). Hal ini mendukung teori bahwa konteks budaya yang relevan dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan bahwa pengembangan dan implementasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal di PAUD Desa Curahtakir akan menghasilkan dampak positif yang serupa, yaitu peningkatan daya kreativitas anak usia dini.

Dengan menyusun alat permainan edukatif yang berbasis pada kearifan lokal dan melibatkan guru dalam proses pengembangan dan implementasinya, diharapkan dapat tercapai peningkatan kreativitas dan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Desa Curahtakir. Pengabdian ini akan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan anak usia dini yang kontekstual dan berbasis budaya lokal, yang pada akhirnya akan memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan memperkuat identitas budaya mereka.

C. Metode *Service Learning* (SL)

Pendekatan Service Learning (SL) dipilih dalam pengabdian ini karena SL menggabungkan pembelajaran akademis dengan layanan masyarakat, yang memungkinkan peserta didik dan masyarakat memperoleh manfaat bersama. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan pengabdian yaitu mengembangkan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal yang tidak hanya meningkatkan kreativitas anak usia dini tetapi juga melibatkan dan memberdayakan guru serta komunitas lokal dan juga pemanfaatnya dalam upaya mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *gadget*. SL berfokus pada keterlibatan langsung dan refleksi kritis, yang diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berdampak. Beberapa tahapan metode SL dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut (Afandi, 2022):

1. Tahapan Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan analisis masalah yang ada di PAUD Desa Curahtakir, yaitu kurangnya alat permainan edukatif yang sesuai dengan kearifan lokal dan rendahnya daya kreativitas anak-anak. Persiapan ini mencakup identifikasi kebutuhan dan potensi melalui survei dan wawancara dengan guru, orang tua, dan tokoh masyarakat setempat. Dari analisis ini, ditemukan bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam alat permainan edukatif dapat menjadi solusi yang efektif.

Selanjutnya, dirumuskan tujuan spesifik yang ingin dicapai, yaitu mengembangkan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Strategi program yang dipilih mencakup pelatihan untuk guru, pengembangan alat permainan, dan evaluasi efektivitas alat tersebut. Pada tahap ini, kerjasama dengan ahli pendidikan, budayawan, dan desainer permainan akan dilakukan untuk memastikan bahwa alat permainan yang dikembangkan relevan, menarik, dan sesuai dengan nilai-nilai lokal.

2. Tahapan Layanan

Tahap layanan adalah inti dari pengabdian, di mana pengembangan dan implementasi alat permainan dilakukan. Guru PAUD Desa Curahtakir akan dilatih untuk mengembangkan dan menggunakan alat permainan berbasis kearifan lokal. Pelatihan ini mencakup teknik pembuatan alat permainan, metode pengajaran yang kreatif, dan cara mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam kegiatan bermain. Selain pelatihan, dilakukan juga lokakarya dengan melibatkan komunitas lokal untuk mengumpulkan masukan dan ide-ide kreatif.

Selama implementasi, alat permainan yang telah dikembangkan akan diujicobakan di kelas PAUD. Observasi dan penilaian dilakukan untuk melihat dampak alat permainan terhadap kreativitas anak. Data yang dikumpulkan selama tahap ini akan digunakan untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan

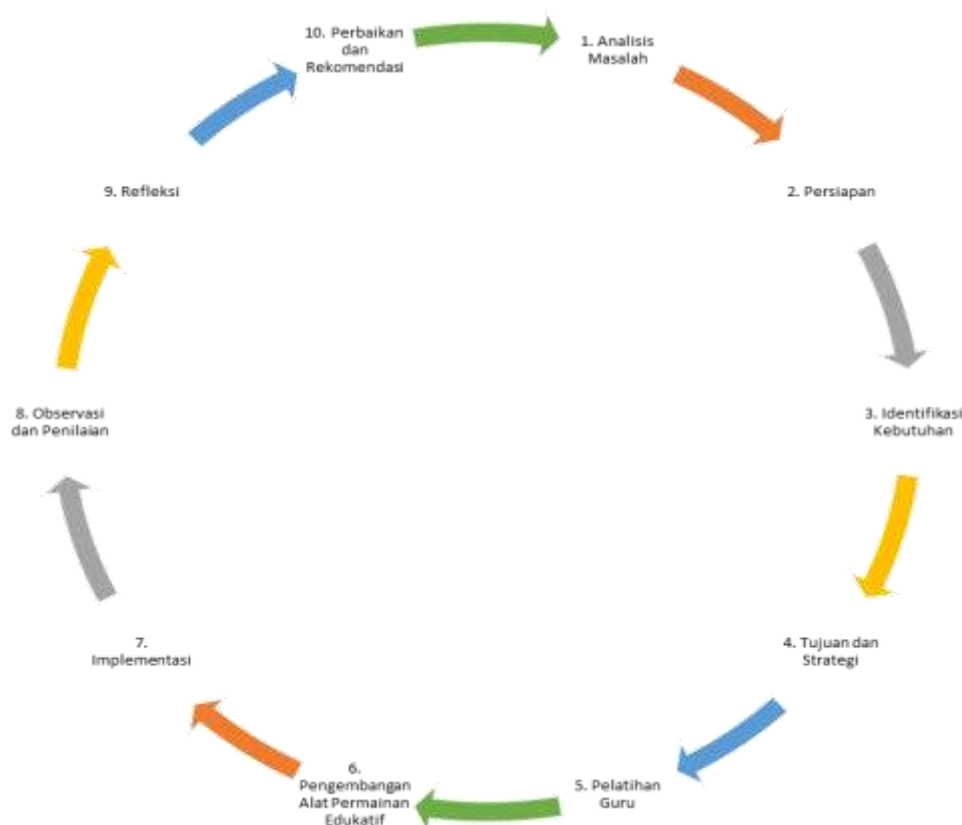
alat permainan, memastikan bahwa tujuan meningkatkan daya kreativitas anak tercapai.

3. Tahapan Refleksi

Refleksi adalah tahap kunci dalam pendekatan SL, di mana semua peserta terlibat dalam proses evaluasi dan refleksi kritis terhadap pengalaman mereka. Guru, anak-anak, dan anggota komunitas akan diajak untuk berbagi pengalaman dan pandangan mereka tentang penggunaan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal. Diskusi reflektif ini akan dilakukan melalui forum kelompok dan wawancara individu.

Refleksi membantu mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama pengabdian. Hasil refleksi ini digunakan untuk menyusun rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang dan untuk mendokumentasikan praktik terbaik yang dapat dibagikan dengan lembaga PAUD lain. Dengan demikian, proses refleksi tidak hanya memperbaiki program yang sedang berjalan tetapi juga memberikan kontribusi pada pengembangan pengetahuan dan praktik pendidikan yang lebih luas.

Berikut adalah *flowchart* yang menggambarkan tahapan-tahapan pengabdian dengan pendekatan Service Learning:



Flowchart ini menggambarkan alur kerja dari awal hingga akhir, memastikan bahwa setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan terintegrasi dengan baik untuk mencapai tujuan pengabdian.

Dengan pendekatan Service Learning, pengabdian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada anak-anak dan guru di PAUD Desa Curahtakir, tetapi juga menciptakan model pembelajaran yang dapat direplikasi dan diadaptasi oleh lembaga pendidikan lain yang memiliki konteks dan kebutuhan serupa.

D. Matrik Perencanaan Oprasional (MPO)

Berikut adalah Matriks Perencanaan Operasional (MPO) untuk pengabdian dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Tempurejo, Jember Untuk Meningkatkan Daya Kreativitas Anak Usia Dini":

N o	Program	Target Program	Waktu Pelaksanaan	Penanggungj awab Pelaksanaan	Kebutuh an Alat dan Bahan	Asumsi Keberhasila n Program
1.	Analisis Kebutuhan dan Survei	Mengidentifi kasi kebutuhan dan potensi alat permainan	Minggu 1	Tim Pengabdian	Kuesion er, alat tulis, perangk at survei, komput er	Data kebutuhan dan potensi yang akurat dan komprehens if
2.	Penyusuna n Modul Pelatihan	Menyusun materi pelatihan untuk guru	Minggu 2	Tim Pengabdian	Bahan literatur, komput er, printer, alat tulis	Modul pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan berbasis kearifan lokal
3.	Pelatihan Guru PAUD	Melatih guru dalam mengemban gkan dan menggunaka n alat	Minggu 2-3	Instruktur Pelatihan	Modul pelatiha n, alat peraga, ruang pelatiha	Guru memahami dan mampu mengaplikas ikan materi pelatihan

		permainan			n, multime dia	
4.	Pengemban gan Alat Permainan	Mengemban gkan alat permainan berbasis kearifan lokal	Minggu 3	Tim Pengabdian	Bahan permain an (kayu, batok kelapa, pewarna) , alat pengerja an (gergaji, palu, paku),	Alat permainan yang siap digunakan dan sesuai dengan kearifan lokal
5.	Implement asi dan Ujicoba	Mengujicoba kan alat permainan di kelas PAUD	Minggu 3-4	Tim Pengabdian dan Guru PAUD	Alat permain an, ruang kelas, alat observas i	Anak-anak menggunak an alat permainan dan menunjukka n peningkatan kreativitas
6.	Observasi dan Penilaian	Menilai dampak penggunaan alat permainan	Minggu 4	Tim Pengabdian	Formuli r observas i, alat tulis	Data penilaian yang menunjukka n dampak positif pada kreativitas anak
7.	Refleksi dan Evaluasi	Refleksi bersama guru dan masyarakat mengenai program	Minggu 5	Tim Pengabdian	Ruang pertemu an, alat tulis	Umpan balik yang konstruktif dan rencana perbaikan di masa depan
8.	Penyusuna n Laporan	Menyusun laporan hasil	Minggu 6	Tim Pengabdian	Data penilaian	Laporan lengkap dan

	Akhir	pengabdian			n, komput er, printer, alat tulis	jelas yang dapat dijadikan referensi
--	-------	------------	--	--	---	---

Penjelasan Asumsi Keberhasilan Program:

1. Data Kebutuhan dan Potensi yang Akurat dan Komprehensif: Kesuksesan program ini sangat bergantung pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan potensi dari komunitas PAUD Desa Curahtakir. Data yang akurat memungkinkan perencanaan yang lebih tepat sasaran.
2. Modul Pelatihan yang Sesuai dengan Kebutuhan: Modul yang dirancang dengan baik, berdasarkan kearifan lokal dan kebutuhan spesifik, akan memastikan bahwa pelatihan berjalan efektif dan bermanfaat bagi guru.
3. Guru Memahami dan Mampu Mengaplikasikan Materi Pelatihan: Guru yang terlatih dengan baik akan lebih mampu mengembangkan dan menggunakan alat permainan edukatif dengan efektif, meningkatkan kreativitas anak-anak.
4. Alat Permainan yang Siap Digunakan dan Sesuai dengan Kearifan Lokal: Alat permainan yang dikembangkan harus praktis, aman, dan sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal, sehingga menarik bagi anak-anak dan relevan untuk pembelajaran.
5. Anak-anak Menggunakan Alat Permainan dan Menunjukkan Peningkatan Kreativitas: Implementasi alat permainan yang efektif akan terlihat dari partisipasi aktif dan peningkatan kreativitas anak-anak di kelas.
6. Data Penilaian yang Menunjukkan Dampak Positif pada Kreativitas Anak: Penilaian yang sistematis dan obyektif akan memberikan bukti nyata tentang dampak program terhadap kreativitas anak usia dini.
7. Umpan Balik yang Konstruktif dan Rencana Perbaikan di Masa Depan: Refleksi yang melibatkan semua pemangku kepentingan akan membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan program, serta rencana tindakan untuk peningkatan berkelanjutan.
8. Laporan Lengkap dan Jelas yang Dapat Dijadikan Referensi: Laporan akhir yang komprehensif akan mendokumentasikan proses dan hasil pengabdian, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk program sejenis di masa depan.

E. Matriks Analisis Stakeholder (MAS)

Berikut adalah Matriks Analisis Stakeholder (MAS) untuk pengabdian dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal

Bagi Guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Tempurejo, Jember Untuk Meningkatkan Daya Kreativitas Anak Usia Dini":

1. Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember:

- a) Karakteristik Lembaga: Sebagai lembaga pendidikan tinggi, IAI Al-Qodiri memiliki berbagai fakultas dengan tenaga pengajar yang kompeten.
- b) Sumber Daya Keahlian yang Dimiliki Lembaga: Khususnya dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang memiliki dosen-dosen ahli dalam pendidikan anak usia dini dan penelitian pendidikan.
- c) Kebutuhan Program Pengabdian: Keahlian dosen untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan alat permainan edukatif.
- d) Langkah Memperoleh Kerjasama: Mengajukan proposal kerjasama, mengundang dosen sebagai narasumber dan instruktur dalam pelatihan.

2. PAUD Desa Curahtakir:

- a) Karakteristik Lembaga: Lembaga pendidikan yang langsung melayani anak usia dini.
- b) Sumber Daya Keahlian yang Dimiliki Lembaga: Pengalaman langsung mengajar anak usia dini.
- c) Kebutuhan Program Pengabdian: Partisipasi aktif guru PAUD dalam pelatihan dan implementasi program.
- d) Langkah Memperoleh Kerjasama: Mengadakan pertemuan sosialisasi program, melibatkan guru dalam setiap tahapan program.

3. Komunitas Orang Tua Siswa (Forum Bunda):

- a) Karakteristik Organisasi: Kelompok orang tua yang aktif dalam kegiatan PAUD.
- b) Sumber Daya Keahlian yang Dimiliki Lembaga: Pengetahuan lokal dan dukungan moral serta material.
- c) Kebutuhan Program Pengabdian: Partisipasi dalam kegiatan, masukan untuk alat permainan.
- d) Langkah Memperoleh Kerjasama: Mengadakan pertemuan, melibatkan orang tua dalam proses evaluasi dan refleksi.

4. LSM Peduli Pendidikan:

- a) Karakteristik Lembaga: Organisasi non-pemerintah yang fokus pada peningkatan kualitas pendidikan.
- b) Sumber Daya Keahlian yang Dimiliki Lembaga: Program peningkatan kualitas pendidikan anak.
- c) Kebutuhan Program Pengabdian: Dukungan dan sinergi program pendidikan.

- d) Langkah Memperoleh Kerjasama: Mengajukan proposal kolaborasi, menjalin kemitraan strategis, mengadakan pertemuan koordinasi.

Dengan mengidentifikasi dan melibatkan berbagai stakeholder yang relevan, diharapkan program pengabdian ini dapat berjalan lebih efektif, mendapatkan dukungan yang luas, dan memberikan manfaat yang maksimal bagi guru dan anak-anak di PAUD Desa Curahtakir, Tempurejo, Jember.

F. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Tempurejo, Jember Untuk Meningkatkan Daya Kreativitas Anak dan Mengurangi Ketergantungan Anak dalam Bermain Gadget.

A. Deskripsi Proses Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pengembangan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal yang dirancang khusus untuk guru di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Desa Curahtakir, Tempurejo, Jember. Proses pengabdian ini melibatkan beberapa tahap penting yang dirancang untuk meningkatkan daya kreativitas anak dan pengurangan ketergantungan anak dalam bermain *gadget* melalui penggunaan alat permainan yang mencerminkan kearifan lokal.

1. Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan:

Tahap awal melibatkan identifikasi kebutuhan di lapangan. Tim pengabdian melakukan survei dan wawancara dengan guru dan kepala lembaga PAUD untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Kami menemukan bahwa kurangnya alat permainan edukatif yang memadukan unsur kearifan lokal menjadi salah satu kendala utama.

2. Pengembangan Alat Permainan:

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim merancang alat permainan edukatif yang mengintegrasikan elemen budaya lokal, seperti enggrang batok kelapa dan congklak. Alat permainan ini dirancang agar mudah digunakan dan dapat memfasilitasi pembelajaran kreatif serta interaktif.

3. Pelatihan Guru:

Pelatihan diberikan kepada para guru untuk memperkenalkan alat permainan baru serta metode penggunaannya. Pelatihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru dapat memanfaatkan alat permainan dengan efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Implementasi dan Pemantauan:

Setelah pelatihan, alat permainan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di lembaga PAUD. Tim pengabdian melakukan pemantauan rutin untuk mengevaluasi efektivitas alat permainan dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan.

5. Evaluasi dan Umpan Balik:

Tahap akhir melibatkan evaluasi hasil dari penggunaan alat permainan, termasuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan orang tua untuk menilai dampak terhadap daya kreativitas anak. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan alat permainan lebih lanjut.

B. Dinamika Proses Pengabdian

Proses pengabdian ini menunjukkan dinamika yang dinamis dan partisipatif. Kegiatan yang dilakukan meliputi desain alat permainan berbasis kearifan lokal, pelatihan intensif bagi guru, serta pemantauan dan evaluasi implementasi. Tindakan teknis yang diterapkan meliputi:

- a) Desain dan Pengembangan: Pembuatan alat permainan yang mencerminkan kearifan lokal.

Pemilihan alat permainan yang sesuai dengan kearifan lokal setempat ialah congklak dan engrang batok kelapa.



Gambar 1

APE Congklak



Gambar 2

APE Engrang Batok Kelapa

- b) Pelatihan: Pemberian pelatihan kepada guru tentang penggunaan alat



Gambar 3

Pelatihan Membuat APE Berbasis Kearifan Lokal (Cngklak dan Engrang)

permainan.

- c) Pemantauan: Observasi dan evaluasi penggunaan alat permainan di lapangan.



Gambar 4

Evaluasi Penggunaan APE Berbasis Kearifan Lokal



Gambar 4.1

Evaluasi Penggunaan APE Berbasis
Kearifan Lokal



Gambar 4.2

Evaluasi Penggunaan APE Berbasis Kearifan Lokal

Indikator Perubahan Sosial:

1. Munculnya Alat Permainan Edukatif Baru: Alat permainan berbasis kearifan lokal telah mendorong pembentukan kelompok kerja di lembaga PAUD yang fokus pada inovasi alat permainan edukatif.

2. Perubahan Perilaku: Terdapat peningkatan dalam cara guru mengajarkan materi pembelajaran dengan lebih kreatif dan interaktif, serta penggunaan alat permainan yang lebih bervariasi.

Pentingnya mengintegrasikan kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini untuk mempromosikan identitas budaya dan kreativitas anak.

Rangkuman Hasil Pengabdian

Aspek	Deskripsi
Kegiatan	Pengembangan alat permainan edukatif, pelatihan guru, implementasi di PAUD, evaluasi.
Tindakan Teknis	Desain alat permainan, pelatihan penggunaan, pemantauan dan evaluasi.
Indikator Perubahan	Munculnya peningkatan kreativitas guru dalam mengajar di PAUD Kesadaran tentang pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan dan pemnafaatannya dalam upaya mengurangi ketergantungan anak dalam

bermain <i>gadget</i> .

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan kreativitas anak usia dini tetapi juga membawa perubahan positif dalam cara guru mengajarkan serta memperkuat hubungan antara pendidikan dan budaya lokal. Pun pemanfaatannya dalam mengurangi ketergantungan anak dalam bermain gadget. Itu terlihat, anak-anak sangat antusias memainkan APE berbasis kearifan lokal ini di luar jam pembelajaran di kelas Lembaga PAUD Desa Curahtakir.

C. Pembahasan

Hasil pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Tempurejo, Jember Untuk Meningkatkan Daya Kreativitas Anak dan Mengurangi Ketergantungan Anak dalam Bermain Gadget" menunjukkan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dalam alat permainan edukatif memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dalam diskusi ini, kita akan membahas hasil-hasil tersebut melalui lensa teoretis dan dukungan literatur yang relevan.

1. Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pendidikan

Salah satu teori utama yang mendasari pengembangan alat permainan ini adalah teori konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Konstruktivisme berargumen bahwa anak-anak membangun pemahaman mereka tentang dunia melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka. Piaget menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif di mana individu membangun struktur kognitif mereka melalui pengalaman langsung (Suci, 2018). Dalam konteks ini, alat permainan berbasis kearifan lokal memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menjelajahi, bereksperimen, dan membangun pengetahuan dengan cara yang bermakna dan kontekstual.

Penggunaan alat permainan yang mengintegrasikan elemen budaya lokal memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas yang tidak hanya mendidik tetapi juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai dan tradisi lokal. Ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya konteks sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif. Integrasi kearifan lokal dalam permainan memfasilitasi pembelajaran yang relevan dan kontekstual, serta memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Semisal dalam permainan "congklak" memiliki beberapa dampak positif bagi tumbuh kembang anak, di antaranya perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Permainan congklak memberikan pembelajaran kepada anak saat bermain bersama temannya memberikan Pelajaran untuk saling menaati peraturan. Perkembangan emosional, saat anak bermain

conklak terlihat ketika anak sabar menunggu giliran. Perkembangan Bahasa saat anak berkomunikasi satu sama lain atau dengan lawan main. Perkembangan kognitif muncul saat anak bisa menghitung jumlah lubang, jumlah biji bahkan sambil belajar berhitung saat bermain atau menjalankan biji ke setiap lubang.

2. Efektivitas Alat Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak

Efektivitas Alat Permainan Edukatif berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa alat permainan yang mendorong eksplorasi kreatif dan interaksi sosial dapat meningkatkan kreativitas anak-anak. Dalam pengabdian ini, alat permainan berbasis kearifan lokal dirancang untuk memfasilitasi aktivitas kreatif, seperti menghitung dalam alat permainan conklak, aktivitas pskomotik dalam memasukkan biji ke dalam lubang dan dalam permainan engrang batok kelapa terampil dalam berkoordinasi menjalankan enggaran dengan seimbang, ranah afektif dalam bersabar menunggu giliran. Pengalaman ini terbukti mendorong kreativitas anak-anak dengan memberikan mereka kesempatan untuk berpikir di luar kebiasaan dan berhitung.

Dengan memperkenalkan alat permainan yang memadukan unsur budaya lokal, anak-anak tidak hanya terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan tetapi juga belajar tentang identitas budaya mereka, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial mereka. Sehingga alat permainan ini tidak punag digerus arus zaman.

3. Pengaruh Terhadap Perubahan Sosial di Komunitas PAUD

Adanya perubahan dalam cara guru mengajar dan meningkatnya kesadaran akan pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pendidikan mencerminkan dampak sosial yang lebih luas dari pengabdian ini. Inovasi dalam pendidikan sering kali memerlukan perubahan dalam praktek dan budaya sekolah. Pengembangan alat permainan berbasis kearifan lokal telah mendorong munculnya kelompok kerja di lembaga PAUD, yang menunjukkan adanya perubahan dalam struktur dan dinamika institusi pendidikan.

Hasil pengabdian ini juga menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Ini terlihat, bagaimana dengan proses integrasi pembelajaran berbasis kearifan lokal di Lembaga PUAD Desa Curahtakir sesuai dengan harapan peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih semangat belajar. Dengan kegiatan integrasi ini memberikan kita wawasan bahwa proses pembelajaran juga bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

G. Kesimpulan

Hasil dari pengabdian masyarakat berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Tempurejo, Jember Untuk Meningkatkan Daya Kreativitas Anak dan Mengurangi

Ketergantungan Anak dalam Bermain *Gadget*" menunjukkan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dalam alat permainan edukatif tidak hanya bermanfaat dalam konteks pembelajaran tetapi juga membawa perubahan sosial yang signifikan di lembaga pendidikan tersebut.

Kegiatan pengabdian ini memiliki focus utama untuk melatih guru-guru PUAD yang di Desa Curahtakir, Kecamatan Tempurejo, Kabupaten Jember dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berbasis kearifan lokal. Dan bagaimana juga memanfaatkan APE tersebut untuk mengurangi ketergantungan anak dalam bermain gadget.

Refleksi teoretis terhadap hasil ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak dan potensi pengembangan alat permainan berbasis budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini. Pengembangan alat permainan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Dengan menggunakan alat permainan yang mengintegrasikan elemen kearifan lokal, anak-anak diberikan kesempatan untuk menjelajahi dan memahami konsep-konsep baru dengan cara yang relevan dan kontekstual. Ini mendukung pandangan Piaget mengenai pentingnya pengalaman langsung dalam pembentukan struktur kognitif anak.

Perubahan sosial yang diamati di lembaga PAUD, seperti munculnya kelompok kerja dan peningkatan kesadaran akan pentingnya integrasi budaya dalam pendidikan, menunjukkan bahwa pengabdian ini juga mendukung teori inovasi pendidikan. Seperti inovasi dalam kurikulum pendidikan Indonesia yang saat ini di dalam materi pembelajaran juga diterapkan pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan hasil pengabdian dan refleksi teoretis tersebut, beberapa rekomendasi dapat diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut:

Pertama, terkait peningkatan kapasitas guru untuk memaksimalkan manfaat dari alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal, perlu ada program pelatihan berkelanjutan bagi guru. Pelatihan ini harus mencakup tidak hanya penggunaan alat permainan tetapi juga strategi untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam kurikulum secara lebih luas.

Kedua, pengembangan alat permainan edukatif lanjutan yakni melanjutkan pengembangan alat permainan yang lebih variatif dan inovatif, dengan melibatkan masukan dari guru dan orang tua, dapat lebih meningkatkan keterlibatan anak-anak dan efektivitas alat permainan tersebut.

Ketiga, peningkatan keterlibatan komunitas untuk meningkatkan keterlibatan komunitas dalam pengembangan dan implementasi alat permainan akan

memperkuat hubungan antara lembaga PAUD dan masyarakat. Ini termasuk melibatkan tokoh masyarakat dan ahli budaya dalam proses desain dan evaluasi alat permainan.

Keempat, untuk penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan alat permainan berbasis kearifan lokal terhadap perkembangan kreativitas dan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan dan data empiris untuk mendukung praktik pendidikan berbasis budaya.

Kesimpulan dari pengabdian ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan kearifan lokal dalam alat permainan edukatif sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan menerapkan rekomendasi tersebut, diharapkan bahwa dampak positif dari pengembangan alat permainan ini dapat diperluas dan diperkuat dalam konteks pendidikan anak usia dini di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2022). *Metodologi pengabdian masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran kontekstual (cotextual teaching and learning) dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Al-Mutaalimah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 80–88.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294–302.
- Hasanah, F. F., & Prameswari, W. (2023). ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA 5-6 TAHUN. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 108–124.
- Latifah, A., & Wathon, A. (2021). Upaya Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 75–95.
- Marlinawati, R., Gustini, T., & Hidayat, N. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Berbasis literasi Teknologi dan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan: Kajian Dan Implementasi*, 6(3).
- Mulia, D. S., & Suwarno, S. (2026). Ptk (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 9(2), 144751.

- Poerwanti, E., Soenaryo, S. F., & Restian, A. (2015). Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Guru SD Muhammadiyah 4 Batu Dalam Mengelola Pembelajaran ABK melalui Lesson Study. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 12–24.
- Prastiwi, R., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Agamis Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 48–78.
- Rahmawati, I. Y., Wahyudi, W., Cahyono, H., & Fadlillah, M. (2022). APE Tradisional: Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Berbasis Etnomatematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7058–7068.
- Rizza, M. A., Monasari, R., Puspitasari, E., & Witono, K. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Sosialisasi Keselamatan Bermain Outdoor Bagi Paud Bina Cendikia Desa Sidorejo Kabupaten Malang. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 512–522.
- Selvi, I. D., & Wulantaka, N. 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.
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky dan interdependensi sosial sebagai landasan teori dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 231–239.
- Utami, D. T., Wahyuni, I. W., Alucyana, A., Raihana, R., Jannah, W., & Aziza, H. (2024). Implementasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru di Lembaga PAUD. *Natijah: Jurnal Pengabdian Pendidikan Islam*, 1(1), 12–16.
- Zaman, B. (2011). Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–38.