



PROCEEDINGS
UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

MODEL PEMBERDAYAAN MASYARAKAT:

INTEGRASI ALAT PERMAINAN
EDUKATIF, PENYULUHAN
PARENTING, DAN PENGAYAAN
PETA WILAYAH DI RW 03
DESA CUPUNAGARA

2024



Strategi mendidik anak Bahagia: Psikoedukasi Parenting mengenai gaya pengasuhan anak terhadap Young Mother di PAUD Tunas Mekar Kp. Cihaur Kulon

Ananda Sabrina Putri¹, Annisa Nur Rodja², Bara Shafiyah Takalamingan³, Nisa Herdanita⁴, Sahla Fakhira⁵, Yonathan Natanael⁶

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: putrianandasabrina@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: annisanurrodja@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: barashafiyah@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: herdanita2301@gmail.com

⁵Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: Puterinagari111@gamil.com

⁶Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: yonathan@uinsgd.ac.id

Abstrak

Banyak ibu muda yang masih belum memahami betapa pentingnya pola asuh dalam mendidik anak usia dini. *Parenting* adalah jenis perilaku atau pengajaran yang melibatkan orang tua dalam membantu anak - anaknya tumbuh. Pentingnya kesadaran orang tua bagi ibu muda tidak bisa diabaikan begitu saja. Sosialisasi ini membantu mendidik para ibu muda pentingnya menerapkan pola asuh yang tepat untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang anak yang bahagia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana membangun pemahaman *young mother* PAUD Tunas Mekar yang berlokasi di RW.03 Desa Cupunagara terhadap pola asuh, yang mana menurut catatan peneliti, pada hakikatnya disebabkan karena masyarakat pada umumnya belum mampu memahami pola asuh yang tepat. Adapun metode yang digunakan ialah Sisdamas (Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat) merupakan metode pengabdian yang digunakan pada pelaksanaan KKN Terpadu Psikologi Kelompok 505 di Desa Cupunagara.

Kata Kunci: Cupunagara, pola asuh, pengabdian, KKN, program, masyarakat

Abstract

Many young mothers still don't understand how important parenting styles are in educating early childhood. Parenting is a type of behavior or teaching that involves parents in helping their children grow. The importance of parental awareness for young mothers cannot be ignored. This outreach helps educate young mothers on the importance of implementing appropriate parenting patterns to create an environment conducive to happy child growth and development. The aim of this research is to find out how to build young mothers' understanding of PAUD Tunas Mekar located in RW.03

Cupunagara Village regarding parenting patterns, which according to the researchers' notes, is essentially caused by society in general not being able to understand appropriate parenting patterns. The method used is Sisdamas (Community Empowerment Based Service) which is a service method used in the implementation of Integrated Psychology Group 505 KKN in Cupunagara Village.

Keywords: *Cupunagara, parenting style, service, KKN, program, community.*

A. PENDAHULUAN

Istilah " pola asuh " mengacu pada cara orang dewasa dan anak berinteraksi . Pola asuh mencakup cara orang dewasa menjelaskan aturan atau hukum kepada anak , memberikan rasa aman kepada anak , dan memastikan anak menerima bimbingan dan instruksi yang tepat . *Parenting* adalah jenis perilaku atau pengajaran yang melibatkan orang tua dalam membantu anak - anaknya tumbuh dan menjadi mandiri (Widyawati et al., 2023) . Lebih dari itu , pola asuh ini akan membantu menentukan karakteristik dan sifat anak di tahun - tahun awalnya karena tidak mungkin orang dewasa akan memahami anak tanpa mengetahui informasi tentang tahun - tahun awalnya karena periode tersebut merupakan tahun - tahun pembentukan mereka dan anggota keluarga merekalah yang pertama kali memberikan informasi .

Peran orang tua tidak hanya berlaku dalam aktivitas di rumah tetapi juga dalam pendidikan di sekolah. Hal ini memerlukan perhatian khusus karena keterlibatan anak sekolah dengan orang tuanya tetap penting dalam membangun teladan orang tua untuk membentuk kepribadian yang positif. Keterlibatan orang tua dalam dukungan akademik dapat berupa kegiatan antara lain membicarakan sekolah, membantu pekerjaan rumah, dan menjadi sukarelawan sekolah. Meskipun banyak orang tua yang masih memiliki sedikit pengetahuan tentang perlunya dukungan khusus dalam penggunaan alat pembelajaran online seperti komputer dan gadget, namun harus digunakan teladan orang tua yang tepat untuk mendukung pembelajaran.

Banyak orang tua yang belum paham betapa pentingnya pola asuh untuk anak. Gaya pengasuhan orang tua berperan penting dalam membentuk kepribadian dan kebahagiaan anak. Setiap pengasuh menerapkan pola asuh dengan cara yang unik, atau dapat disebut memiliki pola asuh yang unik (Hafidz & Auliya Putri, 2022).

Ada tiga mekanisme yang digunakan untuk menggambarkan pola asuh, yaitu persuasi, penghargaan, dan pengajaran. Pola asuh yang diterapkan akan memengaruhi perkembangan psikologis anak secara keseluruhan. Diana Baumrind (Santrock, 2011) mengidentifikasi empat gaya pengasuhan utama yaitu otoriter, diktator, permisif, dan lalai. Gaya pengasuhan otoriter, yang dikenal dengan pendekatan demokratis dan penuh kasih sayang, telah terbukti secara ilmiah memberikan hasil positif bagi perkembangan anak, seperti keterampilan sosial yang baik dan kebahagiaan yang lebih stabil (Baumrind, 1991). Namun, tidak semua ibu,

terutama ibu baru, memahami dengan jelas berbagai gaya pengasuhan tersebut. Seringkali mereka terjebak pada model yang diwarisi orangtuanya dari generasi sebelumnya tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap kebahagiaan anak-anaknya.

Permasalahan yang dihadapi ibu-ibu muda di PAUD Tunas Mekar Cihaur Kulon adalah kurangnya pemahaman dan kecemasan terhadap keterlibatan orang tua dalam memberikan pengasuhan yang baik diluar sekolah dan di lingkungan sekolah. Masih terdapat permasalahan yang cukup mendasar di lingkungan sekitar seperti kurangnya kesadaran akan pentingnya mengasuh anak, kurangnya pengetahuan orang tua karena kurangnya sosialisasi atau kesadaran dalam mengasuh anak di desa Cupunagara seperti RW 03 Cihaur Kulon.

Pentingnya kesadaran orang tua bagi ibu muda tidak bisa diabaikan. Psikoedukasi ini membantu mendidik para ibu muda pentingnya menerapkan pola asuh yang tepat untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang anak yang bahagia. Ibu-ibu muda dapat mempelajari cara menggunakan teknik pengasuhan yang efektif dengan saran pengasuhan yang tepat, terutama teknik yang sudah teruji dan mendukung perkembangan anak yang sehat.

Pembelajaran anak sangat terbantu oleh partisipasi orang tua, terutama dalam hal perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Tingkat partisipasi orang tua dalam pengembangan karakter, pertumbuhan, dan perkembangan anak-anak mereka di sekolah dan di lingkungan sekitar disebut sebagai keterlibatan orang tua.

Peneliti menemukan bahwa di lingkungan desa RW.03 Cupunagara, masih terdapat kelangkaan pengetahuan mengenai model pengasuhan yang ideal. Kami berpendapat bahwa banyak pasangan baru menikah yang meremehkan pentingnya mengadopsi gaya pengasuhan yang seimbang. PAUD Tunas Mekar, yang terletak di RW.03 Desa Cupunagara, berupaya memberdayakan perempuan muda dalam mengubah gaya pengasuhan mereka dengan menumbuhkan lingkungan yang berbeda setelahnya. Lebih bermanfaat untuk meningkatkan standar gaya pengasuhan dalam pembelajaran akademis dan ekstrakurikuler, memastikan bahwa efek jangka panjang dari praktik pengasuhan yang baik dari orang tua akan bermanfaat bagi perkembangan anak.

B. METODE PENGABDIAN

Dalam kegiatan KKN Terpadu Psikologi Kelompok 505 ini menggunakan metode KKN Sisdamas (Berbasis Pemberdayaan Masyarakat) mengacu pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Metode ini merupakan bentuk pengabdian berbasis pemberdayaan yang melibatkan kerjasama mahasiswa KKN dan masyarakat.

Pengabdian Sisdamas merupakan metode pengabdian yang bertujuan untuk menjadikan potensi yang ada sebagai sumber kekuatan bagi suatu Desa dengan mengikutsertakan masyarakat dalam prosesnya (Sururie dkk., 2016).

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) menyusun metode pengabdian Sisdamas menjadi 4 siklus, yaitu:

1. Siklus 1: Rembuk warga dan refleksi sosial.
2. Siklus 2: Pemetaan sosial dan pengorganisasian masyarakat.
3. Siklus 3: Rembuk warga, perencanaan partisipatif, dan sinergi program yang dilaksanakan.
4. Siklus 4: Pelaksanaan program, monitoring, dan evaluasi.



Gambar 1 Metode Sisdamas

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

1. SIKLUS 1

Pada siklus pertama ini kami mengadakan kumpul bersama warga RW 03 untuk melaksanakan rembuk warga di kediaman ketua RW 03 (Gambar 1). Siklus ini bertujuan untuk menemukan masalah yang berada di RW 03 ini, disini warga menjelaskan beberapa permasalahan yang di alami.



Gambar 2 Pelaksanaan Siklus 1

2. SIKLUS 2

Pada Siklus kedua ini kami mengadakan pemetaan dan pendataan RW 03. Kegiatan ini kami berkoordinasi dengan tokoh masyarakat (Gambar 2) yang ada disana untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan.



Gambar 3 Pelaksanaan Siklus 2

3. SIKLUS 3

Pada siklus ketiga kami mengadakan rembuk warga kembali untuk memaparkan hasil diskusi permasalahan sebelumnya yang telah dilaksanakan pada siklus pertama. Kegiatan ini dilakukan kembali di kediaman Ketua RW 03 (Gambar 3). Dalam siklus ini kami membuat kesepakatan bersama warga untuk program kerja apa saja yang akan kami laksanakan. Dalam rembukan kali ini, terdapat beberapa hasil program kerja yang disepakati oleh Mahasiswa dan Warga, salah satunya adalah Psikoedukasi Parenting. Melihat lingkungan RW 03 yang masih banyak anak-anak dalam usia berkembang dan ibu-ibu muda yang baru menjadi orang tua, sekaligus membawa program kerja yang sesuai dengan keterampilan sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung menjadi dasar yang kuat untuk melaksanakan program kerja psikoedukasi parenting ini.



Gambar 4 Pelaksanaan Siklus 3

4. SIKLUS 4

Di siklus 4 ini kami mulai menjalankan semua program kerja yang sudah disepakati dan direncanakan sebelumnya (Siklus 3), salah satunya Psikoedukasi atau Penyuluhan Parenting kepada Ibu-Ibu muda yang berada di RW 03. Dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2024, dimulai pukul 09.00. Kegiatan ini dilaksanakan di Masjid setempat (Gambar 4).



Gambar 5 Pelaksanaan Siklus 4

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kelompok 505 terpadu UIN Sunan Gunung Djati Bandung memiliki salah satu program kerja yakni Psikoedukasi terhadap masyarakat dengan tema yang diangkat "Strategi Anak Bahagia : Psikoedukasi Parenting mengenai gaya pengasuhan anak terhadap *young mother* di PAUD Tunas Mekar Kp. Cihaur Kulon". Kegiatan ini dilaksanakan pada Siklus ke-4 KKN Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada hari Kamis, 29 Agustus 2024 pukul 09.00-10.30 WIB, bertempat di Masjid Al mubarakah Kampung Cihaur Kulon. Kegiatan ini dihadiri oleh orang tua murid (*young mother*) PAUD Tunas Mekar sebanyak 28 orang, Kepala sekolah dan Guru-guru PAUD Tunas mekar, serta anggota kelompok KKN 505 Terpadu UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Kegiatan ini dibuka dan dipandu oleh Vania Adinda D. (anggota kelompok 505) selaku Moderator, materi yang dibawakan langsung oleh M. Dimas Saidyar & Bara Shafiyah Takalamingan (Anggota Kelompok 505, Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung), dan diakhiri dengan kegiatan menulis harapan serta foto bersama. Berikut agenda dari kegiatan Psikoedukasi :

1. Pembukaan
2. Perkenalan Kelompok 505
3. Pemaparan Materi "Parenting : *Mendidik Anak Bahagia*"
4. *Sharing* dengan *young mother* PAUD Tunas Mekar
5. Penulisan Harapan orang tua untuk anak.
6. Penutupan
7. Foto bersama

Acara Psikoedukasi Parenting ini diawali dengan pembukaan yang dipimpin oleh Moderator. Pembukaan diisi dengan salam pembuka acara dan perkenalan kelompok 505 sebagai Mahasiswa (KKN) Fakultas Psikologi yang sedang menjalankan tugasnya di Kampung Cihaur Kulon ini. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tujuan psikoedukasi ini dilakukan.



Gambar 6 Pembukaan & Perkenalan Kelompok

Adapun pembahasan psikoedukasi ini adalah penjelasan mengenai perkembangan anak secara kognitif dan psikoseksual, pola pengasuhan, serta pemberian informasi tentang gaya pengasuhan yang efektif terhadap tumbuh-kembang anak.

Teori perkembangan kognitif yang digunakan dalam psikoedukasi ini adalah teori perkembangan dari Piaget dimana menurut Piaget sendiri perkembangan

kognitif terbagi dalam beberapa tahapan yaitu : Tahap Sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), tahap operasional formal (11-16 tahun). Namun pembahasan perkembangan kognitif difokuskan pada tahapan pra-operasional karena psikoedukasi ini ditargetkan kepada orang tua murid PAUD Tunas Mekar.

Sedangkan untuk perkembangan psikoseksual, kami mengambil beberapa teori yang dipaparkan oleh Sigmund Freud. Singkat dari teorinya adalah bahwasanya manusia berkembang melalui beberapa tahap seksual. Diantaranya adalah tahap *oral*/lisan (1 tahun), tahap anus (1-3 tahun), tahap lingga/*phallic* (3-6 tahun), tahap laten (6-11 tahun), dan tahap *genital*/remaja (remaja). Dan teori yang kami fokuskan adalah pada tahap *phallic* di usia 3-6 tahun.

Selanjutnya, kami menjelaskan tentang berbagai gaya pola asuh. Beberapa diantara gaya pola asuh yang kami bahas adalah otoriter, permisif, otoritatif, dan abai. Pembahasan dari tiap gaya pola asuh mencakup pengertian, karakteristik, dan dampak kepada anak. Diantara semua pola asuh yang dibahas, kami memberikan informasi mengenai pola asuh yang dianjurkan, yaitu pola asuh otoritatif. Yang mana pola asuh ini bersifat demokratis, sehingga orangtua dan anak dapat saling berkomunikasi dalam menjalankan aturan. Pola asuh ini memiliki keseimbangan antara tuntutan dan respon dari orang tua. Kami juga memperkenalkan gaya pengasuhan yang sedang *trend* di kalangan orang tua muda, yaitu *gentle parenting*. Tipe pola asuh ini kurang lebihnya mirip dengan pola asuh otoritatif yang memberikan kehangatan serta kelembutan kepada anak dan tetap memberikan batasan dan aturan, serta mengedepankan komunikasi antara orang tua dan anak.



Gambar 7 Pemaparan Materi

Kemudian, setelah selesai dengan pemaparan materi, kami membuka sesi *sharing*. Tujuan dari sesi ini adalah untuk berbagi pengalaman dan pelajaran mengenai *parenting* yang dilakukan di lokasi terkait. Adapun beberapa orang tua juga saling bertanya dan memberi masukan sehingga orang tua dapat berpartisipasi secara aktif pada sesi ini. Kami juga memberikan tambahan saran dan informasi mengenai pola asuh dari sisi psikologi berdasarkan beberapa teori yang kami pelajari sebelumnya di perkuliahan.



Gambar 8 Sesi Sharing

Selanjutnya, sebelum masuk pada sesi penutup. Kami memberikan waktu dan kesempatan kepada orang tua murid PAUD Tunas Mekar untuk menuliskan harapan-harapan mereka untuk anak-anaknya dimasa yang akan datang. Pada sesi ini, orang tua diberikan selembar sticky note dan alat tulis untuk menuliskan harapan mereka sebagai sarana untuk menyalurkan pikiran dan perasaan orang tua terhadap anaknya, yang kemudian akan kami pajang di PAUD Tunas Mekar dengan harapan bisa menjadi kenangan indah bagi orang tua maupun anaknya ketika sudah besar nanti.

Sesi Penutup dipandu oleh Moderator yang memberikan kesimpulan terakhir dari acara psikoedukasi parenting hari ini, serta memberikan informasi kepada para orang tua bahwa acara parenting ini, juga sebagai kegiatan terakhir dari program kerja yang dilakukan oleh kelompok KKN 505 UIN Sunan Gunung Djati Bandung sekaligus perpisahan dengan PAUD Tunas Mekar Kampung Cihaur Kulon. Harapannya, acara psikoedukasi bisa menjadi penutup yang bermanfaat dari rangkaian program kerja yang dilaksanakan di RW 03, Dusun 1 Bukanagara, Desa cupunagara. Setelah kegiatan ditutup, diadakan foto *Gambar 9 Penulisan Harapan untuk anak*ikasi parenting.



Gambar 10 Foto Bersama

Adapun hasil yang diperoleh dari psikoedukasi ini adalah para *young mother* sangat puas dengan informasi yang disampaikan. Para ibu jadi mengetahui macam-macam gaya pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua kepada anak serta dampaknya terhadap anak. Hal ini menjadi pembahasan serta informasi yang penting yang harus diketahui oleh ibu-ibu muda yang ada di kampung Cihaur Kulon. Selain itu, para ibu mendapatkan wawasan baru bagaimana cara mengasuh anak dengan gaya *parenting* yang lebih efektif untuk tumbuh-kembang anak yang lebih baik. Hal ini diharapkan agar orang tua dapat menerapkan gaya pengasuhan yang tepat sehingga anak – anak mendapatkan gaya pengasuhan yang sesuai dengan yang dibutuhkan.

E. PENUTUP

Kegiatan Psikoedukasi yang kami lakukan adalah sebuah bentuk upaya agar warga lebih *aware* terhadap cara pengasuhan anak, dengan dampak yang akan ditimbulkan. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan *young mother* dapat menentukan gaya pengasuhan yang tepat untuk anak-anaknya. Warga tampak sangat antusias dengan materi yang dipaparkan, yang mana hal ini merupakan sebuah pertanda baik yang kami simpulkan sebagai bentuk penerimaan dari warga yang hadir.

Pemaparan materi mengenai parenting ini memfokuskan pada gaya pengasuhan yang efektif terhadap tumbuh kembang-anak, dimana orang tua perlu memberikan batasan & aturan kepada anak namun tidak lupa juga untuk memberikan anak ruang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Mengasuh anak dengan kehangatan & kelembutan juga penting untuk dilakukan, namun tidak boleh untuk terlalu memanjakan anak. Orang tua perlu memberikan gaya pengasuhan yang tepat agar anak dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik.

Kegiatan berjalan dengan lancar dan partisipasi aktif dari para *young mother* yang hadir pada kesempatan ini. Para ibu muda mengakui bahwa informasi yang dibagikan sangat bermanfaat bagi mereka yang beberapa baru menjadi orang tua,

serta bagi orang tua yang sudah memiliki beberapa anak, merasa bersyukur mendapatkan informasi yang bisa untuk diterapkan nantinya.

Berdasarkan hasil yang kami dapatkan, kami mengharapkan kepada lembaga yang berkaitan untuk melakukan kembali psikoedukasi secara berkala kepada warga. Hal ini diharapkan agar warga tetap *aware* dengan cara pengasuhan yang baik dan mendapatkan informasi-informasi yang lebih banyak mengenai pengasuhan orang tua terhadap anak. Selain itu, kami mengharapkan adanya psikoedukasi atau pelatihan lainnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan anak karena melihat lingkungan sekitar kampung cihaur kulon atau RW 03 masih banyak anak-anak yang masih dalam tahapan usia berkembang.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang ikut turut andil dalam pelaksanaan kegiatan program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) Psikoedukasi Parenting dari Kelompok 505 UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Yaitu para rekan kelompok, yang membantu menjaga kondusifitas pelaksanaan sehingga psikoedukasi ini dapat dilaksanakan dengan lancar. Para warga, yang telah menghadiri dan memperhatikan materi dengan baik, dan juga berperan aktif dalam jalannya psikoedukasi. Terutama kepada Ibu Lilis selaku tokoh masyarakat kampung Cihaur Kulon sekaligus Kepala Sekolah PAUD Tunas Mekar yang sudah sangat membantu kami sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Dan kepada pembimbing kami, yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran mengenai proses psikoedukasi kami, sehingga kami mendapatkan motivasi dan pelajaran dari kegiatan kami.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Hafidz, & Auliya Putri. (2022). Penerapan Pola Asuh Parenting Style dalam Membina Moral Remaja (Studi Kasus Panti Asuhan Tirtonugroho Tirtomoyo). *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 13–22. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.6>
- Widyawati, W., Husna, A. I. N., & Supendi, D. (2023). Parenting Pola Asuh Orang Tua Untuk Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(1), 35–41. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i1.30>



Pembuatan Sarana Desa berupa Denah Lokasi sebagai Petunjuk Jalan Wilayah RW 03 Desa Cupunagara

Altaf Indra Syahputra¹, Muhamad Dimas Saidyar², Syahrul Muharrom³, Taufik Ramdhani⁴, Yonathan Natanael⁵

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: altafsyahputra1004@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: dimassaidyar03@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: asyahrul333@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: taufikramdhani19@gmail.com

⁵Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: yonathan@uinsgd.ac.id

Abstrak

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu perwujudan dari tridharma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini menjadi sebuah kesempatan bagi mahasiswa tingkat atas untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapatkan di kelas. Dengan menggunakan metode SISDAMAS, penulis berhasil untuk menghasilkan sebuah program yang dapat membantu Masyarakat RW 03 di desa Cupunagara yang membutuhkan sebuah penanda wilayah. RW 03 merupakan salah satu RW yang letaknya tidak secara langsung terlihat wilayahnya. Hal ini dikarenakan wilayahnya yang berbeda dengan jalur jalan umum dan juga wilayah RW 03 termasuk luas. RW 03 memiliki 3 RT, di mana setiap RT nya terdiri dari 3 kampung yang berbeda; RT 01 (kp. Cihaur Kulon), RT 02 (kp. Cinaga) dan RT 03 (kp. Cilalay). Hasilnya adalah tercipta sebuah denah wilayah yang mencakup keseluruhan RW 03. Masyarakat RW 03 merasa terbantu dan senang atas program pembuatan denah wilayah ini. Mulai saat ini, orang-orang akan dengan mudah menemukan wilayah RW 03.

Kata Kunci: Cupunagara, pengabdian, KKN, pembuatan denah wilayah, masyarakat RW 03

Abstract

Kuliah Kerja Nyata (KKN) is one of the manifestations of the tridharma of higher education, namely community service. This activity is an opportunity for upper-level students to apply the knowledge that has been obtained in the classroom. By using the SISDAMAS method, the author succeeded in producing a programme that could help the RW 03 community in Cupunagara village who needed an area marker. RW 03 is one of the RWs whose location is not directly visible. This is because the area is different from the public road and also the RW 03 area is quite large. RW 03 has 3 RTs, where each RT consists of 3 different villages; RT 01 (Cihaur Kulon), RT 02 (Cinaga) and RT 03 (Cilalay). The result was the creation of an area plan that covers the

whole of RW 03. The people of RW 03 felt helped and happy for this area plan making programme. From now on, people will easily find the RW 03 area.

Keywords: *Cupunagara, service, KKN, Area Plan Production, Civilian of RW 03*

A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata atau KKN merupakan kegiatan akademik yang dilakukan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat oleh para mahasiswa. Pengabdian kepada masyarakat sendiri merupakan salah satu wujud dari tridharma perguruan tinggi. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilaksanakan oleh mahasiswa selama KKN pada prinsipnya merupakan kegiatan pengabdian dengan basis keilmuan masing-masing, baik untuk bimbingan maupun untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk edukasi, penyuluhan, sosialisasi, dan sebagainya (LPPM, 2024).

Desa Cupunagara merupakan desa di Kecamatan Cisalak yang lokasinya paling terpencil dibandingkan desa lainnya. Meski begitu, Cupunagara secara wilayah menjadi yang terluas di Kabupaten Subang. Luas desa ini ditetapkan dalam Peraturan Bupati Subang nomor 71 Tahun 2022 tentang Batas Desa Cupunagara Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang, yaitu mencapai 45,70 km² yang mana mencakup 46,18% dari luas keseluruhan wilayah Kecamatan Cisalak. Desa ini berada di tengah-tengah pegunungan dengan ketinggian 1040 mdpl sehingga menjadikannya sebagai desa tertinggi di Kecamatan Cisalak (Badan Pusat Statistik, 2023). Desa Cupunagara terbagi menjadi 11 RW dalam 4 dusun, yaitu Dusun Bukanagara, Dusun Cupunagara, Dusun Ciwangun, dan Dusun Cikendung, dimana pada kegiatan KKN ini penulis bertugas di RW 03 Dusun Bukanagara.

Wilayah RW 03 Desa Cupunagara merupakan wilayah terdalam di Dusun Bukanagara. Wilayah ini terbagi ke dalam 3 RT dimana setiap RT memiliki nama kampung yang berbeda. RT 01 Kampung Cihaur Kulon, RT 02 Kampung Cinaga, dan RT 03 Kampung Cilalay. Pemukiman di kampung-kampung tersebut tidak berbatasan langsung satu sama lain. Ketiganya dibatasi oleh jalan dan pepohonan yang tumbuh di kawasan tersebut. Kondisi geografis wilayah RW 03 berada di lembah dan kaki bukit dimana jalan utama berada di atas wilayah tersebut. Dengan demikian untuk menuju wilayah tersebut harus menempuh jalan yang curam karena terdapat perbedaan elevasi yang sangat tajam pada pemukiman disana.

Menurut warga, wilayah RW 03 merupakan wilayah yang kurang dipandang di Dusun Bukanagara maupun di Desa Cupunagara secara umum. Pembangunan dan bantuan yang diberikan dari pemerintah kurang bisa dinikmati oleh warga RW 03. Sebagai contoh salah satunya adalah tidak adanya penunjuk wilayah di jalan menuju RW 03. Ini berbanding terbalik dengan RW lainnya yang bahkan sudah memiliki

gapura sebagai penanda wilayahnya. Selain itu, orang luar cukup kesulitan untuk mencari wilayah RW 03 terutama Kampung Cinaga dan Kampung Cilalay yang notabene berada lebih jauh dari jalan utama.

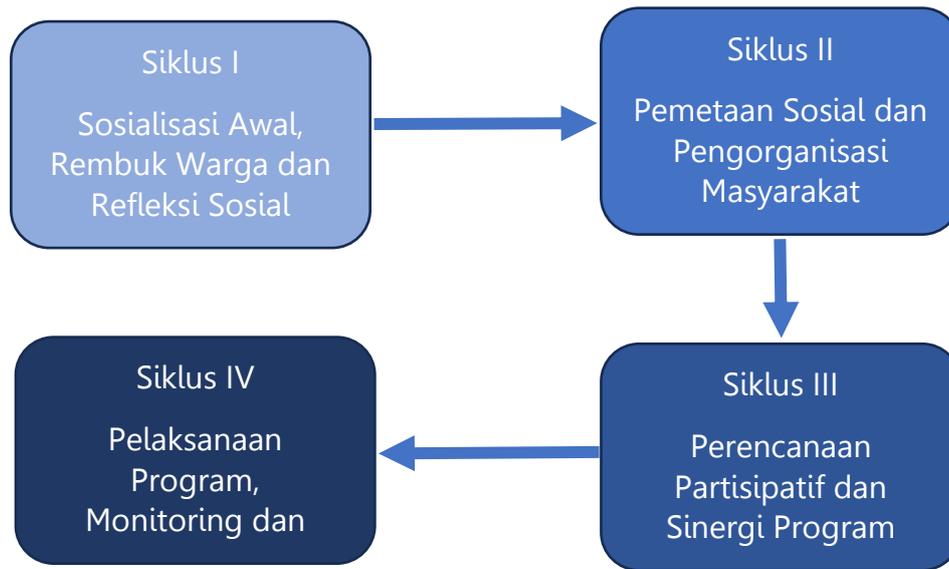
Dalam rangka mengatasi hal tersebut, kami berencana melakukan kegiatan pembaruan dan pemasangan papan denah guna mempermudah dan melengkapi prasarana petunjuk arah. Denah merupakan gambar yang menunjukkan letak tempat atau benda (Yulianto, 2020). Pembuatan prasarana papan denah RW 03 tersebut guna membantu para pendatang yang mengunjungi Kampung Cihaur Kulon, Cinaga, dan Cilalay. Dengan semakin dikenal oleh masyarakat umum diharapkan dapat meningkatkan perekonomian pada masyarakat RW 03 terutama beberapa potensi yang khas seperti pembuatan gula aren.

B. METODE PENGABDIAN

Dalam pelaksanaan KKN, UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam hal ini menggunakan metode KKN Sisdamas (Berbasis Pemberdayaan Masyarakat). Metode ini merupakan sebuah bentuk pengabdian berbasis pemberdayaan yang melibatkan kerja sama antara mahasiswa KKN dengan masyarakat.

Pemberdayaan masyarakat merupakan usaha untuk mengangkat harkat dan martabat masyarakat yang kurang beruntung agar dapat mengatasi keadaan tersebut. Pemberdayaan adalah usaha dalam hal meningkatkan kapabilitas kemampuan masyarakat dengan cara mendorong, membangkitkan, memotivasi akan potensi yang dimiliki dan dapat bekerja keras untuk mengembangkan potensi tersebut (Zubaedi, 2016).

Dalam hal ini, pelaksanaan metode Sisdamas terdiri dari 4 tahapan harus dilaksanakan. Selanjutnya, 4 tahapan ini akan disebut sebagai siklus KKN Sisdamas. Siklus satu merupakan kegiatan awal berupa sosialisasi awal, rembuk warga dan refleksi sosial. Siklus dua ialah pemetaan sosial dan pengorganisasian Masyarakat. Selanjutnya siklus tiga merupakan rembuk warga untuk menentukan perencanaan partisipatif dan sinergi program yang akan dilaksanakan. Yang terakhir adalah siklus empat, ini merupakan tahap di mana penulis melaksanakan program yang telah direncanakan, memonitoring dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Sisdamas

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

1. SIKLUS I

Pada kegiatan ini penulis berkumpul bersama warga di kediaman ketua RW 03 (Gambar 2). Siklus ini bertujuan untuk menemukan masalah yang dihadapi oleh warga RW 03. Pada siklus I ini, warga RW 03 menjelaskan bahwa salah satu masalah di RW 03 adalah belum adanya penanda apapun mengenai wilayah RW 03. Orang luar sulit untuk menemukan alamat yang tepat di RW 03.



Gambar 2. Pelaksanaan siklus 1

2. SIKLUS II

Pada siklus ini penulis berkoordinasi dan melakukan pendataan dengan tokoh masyarakat (Gambar 3) terkait denah lokasi yang akan kita buat, seperti

mengumpulkan data mengenai warga dan potensi di RW 03, serta mencari informasi mengenai lajur jalan dan titik tertentu yang akan dimasukkan ke denah Lokasi.



Gambar 3. Pelaksanaan siklus 2

3. SIKLUS III

Pada siklus III, penulis melakukan rembuk kembali bersama warga di kediaman RW 03 (Gambar 4). Penulis memaparkan hasil pemetaan dan menawarkan pembuatan denah lokasi di RW 03. Kemudian, penulis bermusyawarah dengan warga terkait lokasi pemasangan denah lokasi tersebut. Dengan antusias, warga RW 03 sepatutnya dengan adanya program pembuatan denah wilayah yang diusung oleh penulis. Pada siklus ini, penulis berkesempatan untuk melakukan konfirmasi mengenai gambar kasar yang diberikan, supaya jika ada yang harus diperbaiki akan segera diselesaikan.



Gambar 4. Pelaksanaan siklus 3

4. SIKLUS IV

Setelah mendapatkan kesepakatan antara penulis dengan warga, denah lokasi dipasang di depan gapura sebelum masuk kawasan RW 03 (Gambar 5). Kemudian,

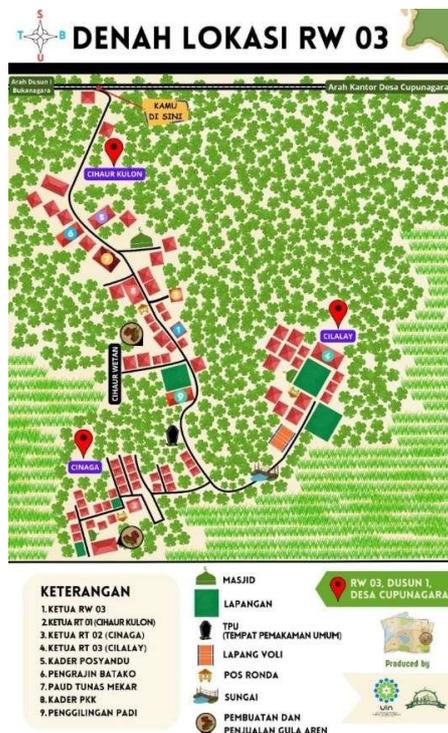
Pemasangan denah lokasi dilakukan oleh penulis dan warga setempat. Denah lokasi tersebut menjadi pemandu jalan menuju RW 03.



Gambar 5. Pelaksanaan siklus 4

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari program KKN Terpadu Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung, didapatkan sebuah denah lokasi kegiatan (Gambar 6) sebagai berikut:



Gambar 6. Denah lokasi RW 03 desa Cupunagara

Sebelum menyusun denah lokasi RW 03, penulis terlebih dahulu melakukan pemetaan wilayah dan melaksanakan siklus 2 dengan bantuan masyarakat setempat. Pemetaan ini mencakup penambahan keterangan lokasi-lokasi penting, seperti kediaman para pemangku kepentingan, masjid, tempat usaha, dan lain-lain. Setelah denah kasar dibuat, penulis kemudian membuat denah sebenarnya menggunakan aplikasi Canva (Gambar 7), dengan mengacu pada denah kasar serta data dari *Google Maps* dan *Google Earth*.



Gambar 7. Pembuatan Denah lokasi menggunakan *Canva*

Papan dan penyangga untuk gambar denah dibuat menggunakan plat besi yang dibuat oleh tukang besi di daerah Kasomalang Kulon, Kecamatan Kasomalang. Ukurannya tiang yang digunakan adalah 250cm, sedangkan plat besi untuk menempelkan gambar denah berukuran 60cm x 100cm sesuai dengan gambar yang telah dicetak. Gambar yang dicetak merupakan jenis stiker agar menempel dengan kuat dan tahan hujan juga debu.

Proses pertama dalam pemasangan denah wilayah ini adalah pembuatan besi penyangga dan plat untuk gambar denah (Gambar 8). Produksi alat ini dilakukan oleh ahli besi yang ada di lingkungan terdekat yaitu di daerah Kasomalang Kulon, Kecamatan Kasomalang. Prosesnya cukup cepat karena menggunakan bantuan mesin.



Gambar 8. Besi penyangga gambar denah wilayah RW 03

Tabel 1. Tingkat Kepuasan Masyarakat RW 03

Characters	Persentase (%)		
	Puas	Cukup Puas	Tidak Puas
Perencanaan pengabdian yang dilakukan oleh Mahasiswa Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung telah sesuai dan memenuhi kebermanfaat dan kepuasan warga RW 03 pada program pengabdian	100	0	0
Pelaksanaan program sesuai dengan target yang dibutuhkan RW 03	100	0	0
Pelaksanaan program berjalan lancar	95	5	0

Berdasarkan tabel 1 didapatkan informasi berupa tingkat kepuasan warga RW 03 dalam kegiatan KKN Terpadu UIN Sunan Gunung Djati Bandung berupa pembuatan denah lokasi RW 03 di desa Cupunagara. Survey ini dilaksanakan setelah pemasangan denah lokasi RW 03 selesai. Responden dalam survey ini diwakilkan oleh *stakeholder* yang ada di RW 03 yaitu ketua RW 03, ketua RT (01, 02 dan 03), kader Posyandu, Karang Taruna. Survey ini terdiri dari 3 item dengan jawaban puas, cukup puas dan tidak puas. Pada indikator pertama "Perencanaan pengabdian yang dilakukan oleh Mahasiswa Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung telah sesuai dan memenuhi kebermanfaat dan kepuasan warga RW 03 pada program pengabdian", melalui wawancara yang dilakukan didapatkan hasil kepuasan 100%. Artinya warga RW 03 sangat setuju atas perencanaan program dan bersedia turut berkontribusi dalam proses pembuatan denah lokasi.

Indikator kedua "Pelaksanaan program sesuai dengan target yang dibutuhkan RW 03" dengan persentase kepuasan juga 100%, artinya bahwa program pembuatan denah wilayah ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat akan penanda wilayah RW 03. Selanjutnya indikator terakhir "Pelaksanaan program berjalan lancar", mendapatkan persentase 95% berdasarkan wawancara yang telah dilakukan. Hal ini terjadi karena ada beberapa persiapan yang membutuhkan banyak ketelitian dan juga panjang. Ada sedikit kendala pada pemasangan gambar denah ke tiang penyangganya.

E. PENUTUP

Program pengabdian masyarakat berupa pembuatan sarana desa berupa denah lokasi RW 03 desa Cupunagara telah selesai dilaksanakan. Program kerja KKN yang

menggunakan metode Sisdamas ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari masyarakat RW 03. Saat ini, wilayah RW 03 sudah dapat ditemui dengan mudah karena sudah tersedia penanda wilayah berupa gambar yang mencakup seluruh wilayah RW 03 di dekat gapura. Tidak dijumpai hambatan yang begitu besar dalam pelaksanaan program KKN Sisdamas ini baik dalam proses persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi kegiatan. Hanya dalam proses persiapan membutuhkan waktu yang cukup banyak, karena membutuhkan banyak koordinasi dengan para *stakeholder* agar gambar yang dibuat sesuai dengan benar. Pembuatan dan pemasangan denah lokasi RW 03 ini merupakan bentuk partisipasi, koordinasi dan keterlibatan aktif dari mahasiswa KKN, dosen serta warga RW 03.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, karena atas rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan program KKN Terpadu dengan lancar. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada pihak kampus UIN Sunan Gunung Djati Bandung atas dukungannya. Serta terima kasih kepada warga RW 03 Desa Cupunagara yang bisa terbuka untuk berkontribusi dalam program yang kami jalankan. Semoga apa yang telah dilaksanakan di RW 03 bisa memberikan manfaat yang luas bagi seluruh warga, khususnya pembuat denah wilayah RW 03.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2023). *Kecamatan Cislak Dalam Angka 2023—Badan Pusat Statistik Kabupaten Subang*.
<https://subangkab.bps.go.id/id/publication/2023/09/26/c17b82a433773ad49e7a0ed9/kecamatan-cislak-dalam-angka-2023.html>
- LPPM. (2024). *Petunjuk teknis KKN Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2024: Mewujudkan Rahmatan lil Alamin* [Petunjuk Teknis]. Pusat Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <https://uinsgd.ac.id/wp-content/uploads/2024/06/JUKNIS-KKN-UIN-SGD-2024-ok5.pdf>
- Peraturan Bupati. (2022). *PERBUP Kab. Subang No. 71 Tahun 2022*. Database Peraturan | JDIIH BPK. <http://peraturan.bpk.go.id/Details/269621/perbup-kab-subang-no-71-tahun-2022>
- Yulianto, T. (2020). *Denah dan Koordinat Posisi* (1st ed.). Alprin.

Zubaedi. (2016). *Pengembangan masyarakat: Wacana dan praktik* (3rd ed.). Kencana.



Inovasi Alat Permainan Edukatif: Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Siswa PAUD Tunas Mekar

Vania Adinda Deany¹, Putri Anggraeni², Tasbita Najma Qaulan Syahida³, Intan Fauziah⁴, Septi Oktaviani⁵, Yonathan Natanael⁶

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: vaniaadindadeany@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: anggraputrii04@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: tasbitanajmaqs@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: eduintanfauziah@gmail.com

⁵Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: septioctaviani55@gmail.com

⁶Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: yonathan@uinsgd.ac.id

Abstrak

Perkembangan motorik halus merupakan aspek krusial dalam pertumbuhan anak usia dini, karena keterampilan ini mempengaruhi kemampuan anak dalam berbagai aktivitas. Akan tetapi terdapat tantangan utama dalam mendukung perkembangan motorik halus di PAUD. Untuk mendukung hal tersebut diperlukan hal yang merangsang keterampilan anak. Salah satunya adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi efektivitas alat permainan edukatif inovatif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak serta untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan alat permainan edukatif inovatif oleh siswa dan tenaga pendidik. Berdasarkan hal tersebut, diadakannya program kerja pemberian APE pada KKN ini ini menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini serta mendapatkan respon positif baik itu dari anak, guru, maupun orang tua murid menjadi bagian dari kegiatan pengabdian terhadap masyarakat khususnya siswa PAUD Tunas mekar.

Kata Kunci: Anak usia dini, Pengabdian, KKN, Program, Masyarakat

Abstract

Fine motor development is a crucial aspect of early childhood development, as this skill influences children's ability to engage in various activities. However, there are major challenges in supporting fine motor development in PAUD. To support this, it is necessary to stimulate children's skills. One of them is by using Educational Game Tools (APE). This study aimed to evaluate the effectiveness of innovative educational game tools in improving children's fine motor skills and to analyze the factors that influence the use of innovative educational game tools by students and educators. Based on this, the work

program of providing APE in this KKN is a learning medium for early childhood and gets a positive response from both children, teachers, and parents of students to be part of community service activities, especially PAUD Tunas mekar students.

Keywords: *Early childhood, Dedication, KKN, Program, Community*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik halus merupakan aspek krusial dalam pertumbuhan anak usia dini, karena keterampilan ini mempengaruhi kemampuan anak dalam berbagai aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat-alat kecil. Pada pendidikan anak usia dini (PAUD), keterampilan motorik halus berperan penting dalam mempersiapkan siswa-siswinya untuk proses belajar yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya.

Namun, tantangan utama dalam mendukung perkembangan motorik halus di PAUD adalah kebutuhan akan alat permainan yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam merangsang keterampilan tersebut. Banyak alat permainan yang tersedia saat ini namun, cenderung tidak dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan motorik halus secara spesifik, atau tidak cukup inovatif untuk menangkap perhatian anak-anak dan memotivasi mereka untuk lebih aktif bermain.

Menurut Sujiono dalam Rahma (2017) Untuk anak-anak, bermain merupakan suatu cara untuk mengekspresikan kegiatan aktif dan mencapai kesenangan melalui aktivitas yang mereka lakukan. Bermain juga berkontribusi dalam merangsang sistem saraf motorik serta sensorinya. Lebih lanjut, Sujiono dalam Rahma (2017) menyajikan bahwa inti bermain adalah untuk menjaga perkembangan anak usia dini agar optimal melalui metode bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain mereka. Maka hal tersebut dibutuhkan beragam fasilitas dan sarana, seperti alat peraga dan alat permainan, untuk mencapai tujuan tersebut. Semakin banyak alat permainan edukatif yang tersedia, semakin tinggi minat anak-anak untuk mencoba dan mengeksplorasi berbagai hal. Mainan edukatif yang berasal dari keluarga peserta didik dapat mempengaruhi peningkatan kecerdasan alamiah, termasuk penalaran moral anak, bahkan dapat membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik.

Dimiyati (2011) menjelaskan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Perangkat pendukung pembelajaran di Taman Kanak-kanak biasanya sudah familiar bagi masyarakat. Namun masyarakat hanya mengenal APE sebagai sarana pembelajaran, dalam artian mengenal produk itu sendiri. Masyarakat belum menyadari pentingnya nilai edukatif yang baik bagi anak usia dini dalam APE serta belum mengetahui persyaratan yang harus dipenuhi oleh program tersebut. Mariyana dalam Dimiyati (2011) menguraikan bahwa terdapat beberapa persyaratan atau karakteristik dari APE agar memiliki nilai edukatif yang tinggi, yaitu; 1. Warna pilihan yang tepat dan kombinasi yang tepat akan merangsang minat anak untuk berinteraksi dengan APE yang disediakan tersebut. Salah satu

pilihan yang menarik bagi anak adalah bentuk- bentuk khas seperti bangun geometri. Ukuran yang dipilih, biasanya berkaitan dengan panjang, pendek, tinggi, rendah, besar atau kecil, harus sesuai dengan kondisi anak- anak di usia Taman Kanak-kanak; 4. Anak akan memilih untuk menghindari APE dengan bobot yang terlalu berat karena tidak mampu diangkat, dan juga akan menghindari alat yang terlalu ringan karena dianggap kurang menarik; 5. Banyak variasi pilihan pada APE memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan membentuk bangunan sesuai imajinasi. Dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif, Eliyawati dalam Dimiyati (2011) menyarankan untuk memperhatikan syarat-syarat berikut ini:

1. Permainan yang digunakan aman bagi anak-anak
2. Keputusan akan dipengaruhi oleh minat anak
3. Permainan yang diberikan kepada anak sebaiknya memiliki berbagai macam jenis agar anak dapat bereksplorasi
4. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan usia anak
5. Tidak memilih permainan berdasarkan usia karena ada anak yang mengalami keterlambatan perkembangan

Terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini yaitu, (1) Mengevaluasi efektivitas alat permainan edukatif inovatif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak di PAUD Tunas Mekar, dan membandingkannya dengan alat permainan konvensional, (2) Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan alat permainan edukatif inovatif oleh siswa dan tenaga pendidik, termasuk desain, bahan, dan kemudahan penggunaan, (3) Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam pengembangan dan penerapan alat permainan edukatif inovatif, serta mengusulkan solusi untuk mengatasi tantangan tersebut agar implementasi alatpermainan berjalan lancar.

Penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam mengenai jenis dan desain alat permainan edukatif yang efektif dalam merangsang perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Temuan ini dapat digunakan untuk mengembangkan atau memperbaiki alat permainan yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik halus siswa PAUD Tunas Mekar. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan anak usia dini, memberikan data dan rekomendasi mengenai alat permainan edukatif yang sebaiknya didorong untuk digunakan di berbagai institusi PAUD. Dengan demikian, kebijakan dan program yang mendukung pengembangan alat permainan yang inovatif dapat lebih mudah diimplementasikan dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang inovatif, penelitian ini diharapkan dapat secara langsung berkontribusi pada peningkatan keterampilan motorik halus anak-anak di PAUD Tunas Mekar. Keterampilan motorik halus yang baik penting untuk berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan menulis, menggambar, dan manipulasi benda kecil. Penelitian ini juga dapat memperluas dan memperdalam pemahaman tentang teori perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan mengeksplorasi bagaimana alat permainan edukatif yang inovatif dapat merangsang keterampilan

tersebut. Temuan ini dapat menambah wawasan mengenai prinsip-prinsip dasar dan mekanisme perkembangan motorik halus pada anak. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan oleh pengembang alat permainan untuk menciptakan atau memperbaiki alat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk merangsang keterampilan motorik halus anak dan hal tersebut dapat membantu dalam menciptakan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak di PAUD.

1. Alat Permainan Edukatif (APE)

APE adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan tujuan merangsang berbagai aspek perkembangan mereka dalam proses belajar. Perbedaan utama APE dari alat permainan lain terletak pada desainnya yang mempertimbangkan karakteristik anak serta aspek perkembangan yang ingin dicapai (Mirawati dalam Hasbi dkk., 2021).

APE juga dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek agama, moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif umumnya dapat digunakan anak untuk melatih kemampuan penalarannya. APE juga dirancang dengan desain tertentu dari segi bentuk, ukuran, dan warna.

a. Manfaat APE

1. Meningkatkan kecerdasan anak serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
2. Mengembangkan indra/sensori dan keterampilan motorik.
3. Memperbaiki kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah.
4. Menstimulasi kreativitas anak melalui eksplorasi dan imajinasi.
5. Meningkatkan konsentrasi anak dengan menyediakan kegiatan yang menarik.
6. Mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, serta mengurangi stres melalui interaksi sosial.

b. Karakteristik APE

APE dirancang untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini. APE yang dibuat harus fleksibel, aman, serta merangsang aktivitas dan kreativitas anak. Selain itu juga APE harus memiliki nilai edukatif dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan perkembangan.

APE juga dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek agama, moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif umumnya dapat digunakan anak untuk melatih kemampuan penalarannya. APE juga dirancang dengan desain tertentu dari segi bentuk, ukuran, dan warna.

Karakteristik APE untuk Anak Usia 4-6 Tahun:

1. Mengasah koordinasi tangan dan mata serta kreativitas.
2. Mendukung pengenalan huruf dan angka.
3. Memfasilitasi proses pengurutan dan klasifikasi berdasarkan karakteristik dan pola.
4. Mendukung kegiatan konstruktif serta interaksi sosial dengan teman.
Menstimulasi kemampuan dalam mengenal angka dan huruf.

c. Perkembangan Motorik

Tujuan Program Pengembangan Keterampilan Motorik :

1. Motorik Kasar :

Tujuan dari APE ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan gerak anak, memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani dan membangun rasa percaya dirianak. Selain itu juga APE juga bertujuan untuk memperbaiki kemampuan kerjasama serta mengajarkan disiplin, kejujuran, dan sportivitas pada anak.

2. Motorik Halus :

Pada pengembangan keterampilan motorik halus, tujuan dari APE yaitu untuk mengoptimalkan penggunaan otot kecil seperti jari tangan, meningkatkan koordinasiantara tangan dan mata serta mengelola emosi.

Fungsi Keterampilan Motorik :

1. Mandiri : Membantu anak menjadi lebih mandiri dan percaya diri.
2. Bermain : Meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.
3. Sosial : Membantu anak diterima dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.
4. Sekolah : Mendukung keterampilan yang diperlukan untuk aktivitas akademik seperti menulis, menggambar, dan menari, serta berpengaruh pada prestasi akademik dan non-akademik.

d. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif melibatkan perubahan dalam kemampuan berpikir dan keterampilan intelektual, termasuk kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu, serta mengembangkan solusi atau penilaian yang dihargai oleh masyarakat.

Tahapan Perkembangan Kognitif menurut Piaget :

1. Sensori-Motorik (0-18 bulan) :
Pada tahap ini anak mulai memahami dunia melalui sentuhan dan gerakan tubuh, anak dapat mempelajari tubuhnya untuk mengetahui dunia sekitar.
2. Pra-Operasional (18 bulan-6 tahun) :
Anak menggunakan simbol dan lambang dalam permainan, yang

merangsang kreativitas, kemampuan bahasa, perencanaan, belajar menggunakan penalaran serta belajar menggunakan peniruan dan membuat perencanaan.

3. Operasional Konkret (6-12 tahun) :

Anak dapat memproses informasi dengan benda nyata, memahami perubahan angka, serta konsep-konsep kompleks lainnya dengan lebih mudah.

Semua aspek ini saling mendukung dalam proses perkembangan anak, dengan APE memainkan peran kunci dalam memfasilitasi pembelajaran dan pertumbuhan di berbagai bidang tersebut.

2. a. Jenis Alat Permainan Edukatif

Berikut ini merupakan jenis APE yang diberikan kepada PAUD Tunas Mekar:

1. Pompom Match

Pompom match ini merupakan permainan edukatif di mana anak ditugaskan untuk mengidentifikasi serta mencocokkan bola-bola pompom sesuai dengan warnanya. Permainan ini bertujuan untuk melatih Keterampilan motorik halusnya dengan mencubit pompom menggunakan penjepit dan melatih koordinasi tangan dan matanya.

2. Maze Ball

Maze ball ini merupakan permainan yang memberikan anak tantangan untuk menyelesaikan bola dari garis *start* sampai *finish* dan juga ditantang untuk tidak memasukkan bola ke dalam jebakan-jebakan yang tersedia di dalam *maze*. Permainan ini melatih kemampuan anak keterampilan, kelincahan, konsentrasi, dan visualisasinya.

3. Counting Flowers

Permainan ini melatih anak untuk mengenali dasar-dasar berhitung. Cara mainnya yaitu anak harus memasukkan bunga ke dalam lubang yang tersedia menyesuaikan dengan angka yang tercetak dan juga kelopakbunganya.

4. Busy Book

Permainan ini terdiri dari beberapa permainan yang harus diselesaikan oleh anak seperti mengancing baju, mengikat tali sepatu, menghitung, dan meritsleting. Permainan ini memerlukan konsentrasi dan juga koordinasi mata dan tangan.

5. Arrange The Cups

Permainan ini merupakan permainan di mana anak dikelompokkan menjadi 4 orang, kemudian diberikan tugas untuk menyusun cup sesuai

dengan banyaknya *dots* yang terletak di atas cup, dimulai dari *dots* paling sedikit hingga *dots* paling banyak. Permainan ini ditujukan untuk mengenalkan cara berhitung serta melatih kerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu permainan ini juga melatih kefokuskan, keterampilan motorik halus, serta kesabaran.

6. Susun Huruf

Permainan ini merupakan permainan yang ditujukan untuk mengenalkan huruf kepada anak. Permainan ini melatih kemampuan anak menganalisis serta konsentrasi. Untuk memainkan permainan ini, diperlukan pendamping.

B. METODE PENGABDIAN

Sisdamas (Berbasis Pemberdayaan Masyarakat) merupakan metode pengabdian yang digunakan pada pelaksanaan KKN Terpadu Psikologi Kelompok 505 di desa Cupunagara. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sunan Gunung Djati Bandung melalui Tim Pusat Pengabdian menyusun metode pengabdian Sisdamas dan menjadikannya sebagai metode utama dalam pelaksanaan KKN di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Pengabdian Sisdamas merupakan jenis pengabdian yang bertujuan untuk menjadikan potensi yang ada sebagai sumber kekuatan bagi suatu Desa dengan mengikutsertakan masyarakat dalam prosesnya (Sururie dkk., 2016). Pengabdian ini memiliki 4 tahapan berupa siklus, yaitu Siklus 1 (Sosialisasi awal, Rembug warga, dan Refleksi sosial), Siklus 2 (Pemetaan sosial dan Pengorganisasian masyarakat), Siklus 3 (Perencanaan partisipatif dan Sinergi program), dan Siklus 4 (Pelaksanaan program, *Monitoring*, dan Evaluasi). Sebelum melaksanakan 4 langkah di atas, peserta KKN dan Dosen Pembimbing Lapangan terlebih dahulu melakukan survei ke lokasi penempatan KKN untuk mengambil data awal mengenai keluhan dan potensi berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pihak-pihak *stakeholder* juga warga lokal.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pengabdian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak, khususnya motorik halus, pada siswa PAUD Tunas Mekar di Desa Cupunagara. Selain itu, pengabdian ini dilaksanakan untuk menyalurkan *skill* dan pengalaman peserta KKN dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) berdasarkan usia dan keterampilan yang dibutuhkan siswa.

Pelaksanaan program Alat Permainan Edukatif (APE) ini dilakukan berdasarkan hasil dari siklus 1, 2, dan 3. Selanjutnya, program ini mulai digarap melalui rapat perencanaan yang dilakukan mahasiswa. Berdasarkan rapat tersebut, dicapai kesepakatan bahwa terdapat 6 jenis alat permainan edukatif yang akan dibuat, dengan total 10 item permainan. Keenam jenis permainan tersebut, yaitu *Pompom Match*, *Maze Ball*, *Counting Flowers*, *Busy Book*, *Arrange the Cups*, dan Susun Huruf. Proses pembuatan alat permainan edukatif dilakukan selama kurang

lebih 2 minggu menggunakan bahan-bahan bekas dengan tujuan agar aspek keberlanjutan dapat terealisasi dengan atau tanpa adanya mahasiswa KKN. Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah selesai dibuat, selanjutnya diberikan ke PAUD Tunas Mekar yang kami harapkan dapat menunjang proses belajar dan mengajar yang inovatif dan rekreatif. Pemberian Alat Permainan Edukatif (APE) ini dilaksanakan bersamaan dengan kunjungan mahasiswa ke PAUD Tunas Mekar dan diikuti oleh kegiatan pengenalan Alat Permainan Edukatif (APE) mengenai manfaat dan cara memainkannya kepada guru-guru dan orang tua siswa. Setelah itu, mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk bermain bersama siswa.

Berikut tabel garis waktu untuk program Alat Permainan Edukatif (APE):

No.	Nama Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	
1.	Siklus 1 - Sosialisasi awal, Rembug warga, dan Refleksi Sosial	30 Juli 2024	
2.	Siklus 2 - Pemetaan sosial dan Pengorganisasian masyarakat	1-3 Agustus 2024	
3.	Siklus 3 - Perencanaan partisipatif dan Sinergi program	6 Agustus 2024	
4.	Siklus 4 - Pelaksanaan program, <i>Monitoring</i> , dan Evaluasi (Alat Permainan Edukatif)	Rapat perencanaan APE	5 Agustus 2024
		Proses pembuatan APE	6-25 Agustus 2024
		Pemberian APE dan main bersama di PAUD Tunas Mekar	26 Agustus 2024

Tabel 1. Garis waktu program Alat Permainan Edukatif (APE)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi pengayaan Alat Permainan Edukatif ini dilakukan berdasarkan hasil dari siklus Sisdamas yang memiliki fokus untuk mendorong dan memberdayakan masyarakat setempat. Pengabdian dengan metode Sisdamas dilakukan bertahap melalui 4 siklus yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus 1 (Sosialisasi awal, Rembug warga, dan Refleksi sosial)

Pada hari Selasa, 30 Juli 2024 diadakan Rembuk Warga KKN di Kediaman Ketua RW 03, Dusun 1 Bukanagara, Desa Cupunagara. Rembuk warga ini dimulai pada pukul 18.30 (*Ba'da Maghrib*) dan dipimpin oleh Perwakilan Mahasiswa KKN Kelompok 505, M. Dimas Saidyar selaku Moderator. Rembuk warga ini dihadiri oleh para warga Masyarakat yang terdiri dari Ketua RT 1 dan 2, Ibu RW, tokoh masyarakat, dan warga masyarakat RW 03. Agenda pertama dari rembukan ini adalah pembukaan sekaligus perkenalan kelompok 505 sebagai kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang akan melakukan tugasnya di Desa Cupunagara, terkhusus RW

03. Dalam pembukaan ini, disampaikan juga kepada para warga mengenai keempat tahapan siklus yang akan dilakukan dalam berlangsungnya KKN selama 31 hari ke depan. Pembukaan dan perkenalan ini dipimpin langsung oleh ketua kelompok 505, Taufik Ramdhani.

Agenda kedua dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan warga yang disampaikan langsung oleh bapak Ma'mur selaku tokoh masyarakat di RW 03, Desa Cupunagara. Dalam kesempatan ini perwakilan warga menyampaikan rasa senang hati dan dengan tangan terbuka menyambut kelompok KKN dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dan mengharapkan kerja sama serta bantuandari mahasiswa untuk warga setempat.

Agenda ketiga adalah sesi diskusi atau yang menjadi agenda utama dalam rembuk warga kali ini. Bagian ketiga ini, berisi tentang diskusi atau rembukan antara mahasiswa dan warga setempat membahas mengenai masalah apa saja yang ada di RW 03 ini dan yang sekiranya membutuhkan bantuan dari para mahasiswa. Sebelum sesi diskusi ini dimulai, para mahasiswa membagikan kertas (*sticky notes*) beserta bolpoin kepada warga sebagai alat untuk menuliskan permasalahan-permasalahan yang dirasakan oleh warga. Setelah setiap warga mengisi jawaban mereka masing-masing di kertas tersebut, diskusi pun dimulai antara warga dan mahasiswa. Setiap mahasiswa mulai menggali masalah-masalah yang sudah disampaikan oleh para warga di kertas tersebut. Hasilnya, beberapa masalah yang disampaikan oleh warga di antaranya adalah permasalahan Gapura RW 03 yang belum ada, TPA/*diniyah* yang tidak ada, sarana-prasarana PAUD yang belum memadai, dan meminta bantuan mahasiswa untuk turut serta membantu & memeriahkan acara 17 Agustus-an, dll.

Agenda terakhir adalah penutupan. Dalam bagian penutupan ini mahasiswa menyampaikan kepada warga/peserta rembuk warga mengenai siklus 1 yang sudah terlaksana ini yang bertujuan mencari tahu masalah/kendala yang ada di warga RW 03 dan akan didiskusikan lagi dan dicari permasalahan prioritas yang kemudian akan dibahas kembali di siklus ke-3 (rembuk warga berikutnya). Pada kesempatan ini warga dan mahasiswa menyepakati hari untuk rembukan warga berikutnya (siklus 3).

Selanjutnya mahasiswa menyampaikan rasa terima kasih atas partisipasiaktif dari para warga yang mengikuti rembukan warga kali ini. Kemudian acararembuk warga hari ini ditutup dengan dokumentasi.

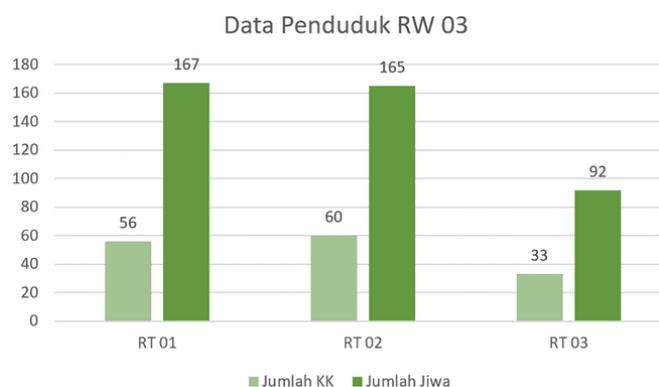


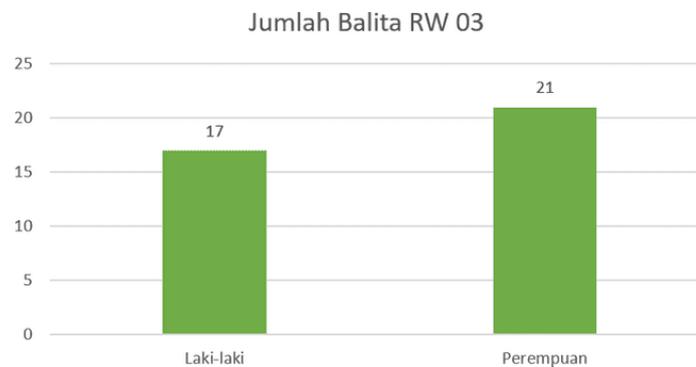
Gambar 1. Penutupan Siklus 1

2. Siklus 2 (Pemetaan sosial dan Pengorganisasian masyarakat)

Pada siklus 2 ini mahasiswa melaksanakan pemetaan sosial dan pengorganisasian masyarakat yang dilaksanakan di kediaman Ibu Lilis Nurliah selaku Ketua Kader warga RT 01 RW 03. Hasil dari pemetaan sosial dan pengorganisasian masyarakat yaitu penduduk RW 03 dibagi menjadi 3 RT. RT 01 berjumlah 56 kartu keluarga dan 167 jiwa, RT 02 berjumlah 60 kartu keluarga dan 165 jiwa, dan RT 03 berjumlah 33 kartu keluarga dan 92 jiwa. Lebih lanjut, pada siklus ini mahasiswa menemukan bahwa di RW 03 terdapat 38 balita dan

1 PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Hal ini berkaitan dengan salah satu permasalahan yang dikemukakan warga pada saat siklus 1, yaitu mengenai permainan yang sudah usang di PAUD Tunas Mekar. Berdasarkan data ini, peserta KKN yang merupakan mahasiswa jurusan Psikologi memiliki ide untuk membuat sebuah permainan yang bisa membantu perkembangan siswa PAUD, khususnya dalam perkembangan motorik halus.



Gambar 2. Data Penduduk RW 03**Gambar 3.** Data Balita RW 03

3. Siklus 3 (Perencanaan partisipatif dan Sinergi program)

Pada tanggal 6 Agustus 2024, diadakan rembuk warga kembali yang diadakan oleh kelompok KKN 505 yang berlokasi di warung pak RW 03, Dusun

1 Bukanagara, Cupunagara. Rembuk warga kali ini dimulai pada pukul 19.00 (Ba'da Isya') dan dipimpin oleh Perwakilan Mahasiswa KKN Terpadu Psikologi Kelompok 505, M. Dimas Saidyar selaku Moderator. Rembuk warga ini dihadiri oleh Masyarakat yang terdiri dari Ketua RT 01, 02 dan 03, Ibu RW, tokoh masyarakat, dan warga masyarakat RW 03.

Agenda pertama, yaitu pembukaan yang dipimpin oleh Moderator sertasambutan dari Ketua KKN 505. Selanjutnya, disampaikan bahwa kami sudah melihat semua permasalahan yang disampaikan pada siklus satu, lalu menyusunnya dan membuat prioritas masalah mana yang dapat kelompok KKN505 bantu.



Gambar 4. Pembukaan Siklus 3

Agenda kedua, yaitu penyampaian masalah apa saja yang sudah kelompok kami prioritaskan. Dilihat dari siklus satu, masalah yang banyak disampaikan oleh warga yaitu terkait Gapura, saluran air (selokan), TPA, Alat Permainan PAUD, serta jalanan yang masih jelek. Hasil diskusi kelompok 505, kami memprioritaskan masalah TPA, serta Alat Permainan PAUD, selain itu kami juga menawarkan terkait pembuatan peta dan seminar mengenai *parenting*.

**Gambar 5.** Penyampaian masalah yang sudah diprioritaskan

Agenda ketiga, yaitu sesi diskusi. Para warga dengan senang hati menerima semua *project* kerja kami, lalu kami memperlihatkan hasil Peta dan Alat Permainan Edukatif yang akan kami buat nanti kepada warga. Terdapat beberapa saran terkait peta, dan untuk Alat Permainan Edukatif kepala sekolah PAUD menyetujui hal ini.

**Gambar 6.** Sesi diskusi Siklus 3

Agenda terakhir, adalah penutupan. Moderator menyampaikan kesimpulan dari pertemuan hari ini, lalu mengucapkan terima kasih atas

partisipasi dan kerja sama dari RW 03 sehingga siklus ke 3 ini dapat berjalan dengan lancar.

4. Siklus 4 (Pelaksanaan program, *Monitoring*, dan Evaluasi)

Pada siklus ini, kami memasuki tahap realisasi program-program kerja yang telah kami susun dan disetujui oleh warga RW 03, pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satunya. Berikut rangkaian proses pengayaan Alat Permainan Edukatif (APE) oleh Kelompok KKN Terpadu 505:

i. Perencanaan

Pada tahap ini, kami melakukan rapat internal kelompok untuk menentukan permainan yang akan digarap, lama pembuatan, peralatan dan material, dan perkiraan penyaluran Alat Permainan Edukatif (APE) kePAUD Tunas Mekar.



Gambar 7. Perencanaan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

ii. Pembuatan

Pada tahap ini, kami menggarap 6 jenis permainan edukatif, yaitu *pompom match* (2 item), *maze ball* (2 item), *counting flowers* (2 item), *busy book* (1 item), *arrange the cups* (1 item), dan susun huruf (2 item).



Gambar 8. Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

iii. Penyaluran

Pada tahap ini, kami mengunjungi PAUD Tunas Mekar dan bermain bersama siswa-siswi menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).



Gambar 9. Penyaluran Alat Permainan Edukatif (APE)



Gambar 10. Foto bersama siswa-siswi dan guru PAUD Tunas Mekar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kami menemukan bahwa pengayaan APE ini memiliki manfaat dan kebaharuan yang positif, khususnya dalam variasi pembelajaran bagi siswa, orang tua, dan guru di PAUD Tunas Mekar. Tentunya, kami berharap di masa depan orang tua dan guru bisa berinovasi untuk membuat alat permainan yang baru sebagai penunjang pembelajaran bagi siswa, baik di rumah ataupun di sekolah.

E. PENUTUP

Dari hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa APE ini memiliki manfaat positif bagi siswa, orang tua, dan guru di PAUD Tunas Mekar. APE juga membantu perkembangan anak khususnya bagi anak usia dini di PAUD Tunas mekar di antaranya permainan *maze game*, *pompom match*, *counting flowers*, *busy book*, *arrange the cup* dan susun huruf. Selain itu, program kerja APE ini menjadi metode pembelajaran yang cukup menyenangkan bagi para siswa di PAUD Tunas Mekar.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan kali ini kami banyak mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, bantuan, serta arahan kepada semua lembaga yang telah mendukung pelaksanaan KKN Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung 2024, kepada dosen pembimbing lapangan kami yakni bapak Yonathan Natanael, M.Si., bapak Wahidin Hidayat selaku Kepala Desa Cupunagara, bapak Arief Budiman Karlan, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Cisalak, ibu Lilis Nurliah selaku Kepala Sekolah PAUD Tunas Mekar, kepada RW 03 dan warga setempat, serta kepada rekan-rekan kelompok KKN Terpadu Psikologi 505 yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan KKN ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati, J. (2011). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) JENIS BALOKUNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-

KANAK. *Khazanah Pendidikan*, 3(2), Article 2.

<https://doi.org/10.30595/jkp.v3i2.646>

Hasbi, M., Nurhasanah, N., Saputra, N. I., Karim, I., Iskandar, H., Ismadi, H. D.,

Baskoro,D., Wahyuni, M., Kurniati, E., & Muis, A. (2021). *PEMILIHAN, PEMBUATAN, DAN*

PEMANFAATAN APE SECARA MANDIRI. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Hurlock, E. B. (1980). *Developmental Psychology: A life-span Approach Fifth Edition*.

McGraw-Hill Book Company.

Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). KONSEP DASAR TEORI

PERKEMBANGANKOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MENURUT JEAN PIAGET.

Khaz

anah

Pendidikan, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>

Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori danPraktik*.

KENCA

NA.

<https://books.google.co.id/books?id=Bf72DwAAQBAJ&printsec=frontcover>

&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Martini & Masganti Sitorus. (2023). PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIADINI. *Al-Abyadh*, 6(1), 41–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i1.746>

Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri [Journal:eArticle, Tanjungpura University]. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan* (Vol. 6, Nomor 10, hlm. 212143). <https://www.neliti.com/publications/212143/>

Sururie, R. W., Aziz, R., Fridayanti, F., Mardiyansyah, Y., Dulqiah, D., & Uriawan, W. (2016). *Paradigma dan Siklus KKN SISDAMAS* (Vol. 1). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. <https://digilib.uinsgd.ac.id/5498/>