

Pengaruh Media Balok Kayu terhadap Perkembangan Kreativitas Rancang Bangun pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya

Alfrianti Kusmarlaningsih¹, Aisyah²

^{1,2} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia
E-mail: alfrianti.k@gmail.com¹, aisyah@unipasby.ac.id²

Article History:

Received: 31 Juli 2025

Revised: 20 September 2025

Accepted: 29 September 2025

Keywords: *Wood Block Media, Learning Games, Early Childhood Education, Design Creativity, Influence of Learning Media.*

Abstract: *Play is an important activity in a child's development and helps them in various aspects of their lives, such as motor, social, emotional, and cognitive. Playing wooden blocks is a type of educational game that can help children's development. This study aims to determine the influence of wood block media on the development of design creativity in children aged 4-5 years at Tunas Harapan Kindergarten '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya. The research uses a quantitative method of quasi-experimental design, namely pretest-posttest control group design. The study sample consisted of 25 children divided into experimental and control groups with observation and documentation, analyzed using a paired sample t-test. Research shows that before being given treatment, most children are still in the less innovative category. After being treated using wood block media, there was a significant increase in children's design creativity. Statistical tests show that the significance value of < 0.001 means less than 0.05, meaning that there is a significant influence between the use of wood block media on children's creativity. Based on the results, it is recommended that educators use wooden block media regularly to increase children's creativity.*

PENDAHULUAN

Pentingnya perkembangan kreativitas pada anak usia dini 4-5 tahun, yang merupakan periode emas dalam pembentukan dasar kecerdasan dan karakter mereka. Pada tahap ini, anak mudah terstimulasi oleh berbagai rangsangan yang dapat mendukung perkembangan aspek kognitif, motorik halus, sosial, emosional, serta kreativitas mereka. Stimulasi yang tepat pada usia dini dapat memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kritis dan imajinasi seorang anak yang berguna untuk masa depannya (Susanti dkk., 2025). Salah satu stimulasi yang efektif dalam mewujudkan kreatif anak melalui permainan edukatif konstruktif. Media permainan yang sering digunakan ini adalah balok kayu. Balok kayu, sebagai media pembelajaran, mampu merangsang imajinasi anak dalam menciptakan berbagai bentuk dan struktur. Aktivitas bermain dengan balok kayu memberi kesempatan anak untuk berpikir logis dan kreatif, dan belajar

bekerja sama dalam kelompok. Permainan balok kayu tidak media hiburan, tetapi juga media belajar menyenangkan dan bermakna.

PAUD memiliki peran dalam memfasilitasi tumbuh kembang anak dengan pendekatan yang menyeluruh (Nufus, 2016). PAUD yang dirancang untuk memberikan rangsangan yang mendukung pengembangan fisik, mental, sosial, emosional, dan kognitif anak. Pada anak 4-5 tahun, anak menunjukkan minat terhadap aktivitas yang melibatkan kreativitas, salah satunya adalah bermain dengan media yang dapat menstimulasi kemampuan imajinasi dan konstruktif mereka. Namun, meskipun manfaat media balok kayu yang sudah banyak diakui dan digunakan, penerapannya dalam PAUD di beberapa instansi pendidikan masih terbatas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Isnaeni (2023) bahwa penggunaan media balok kayu yang terbukti dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama dalam hal kemampuan motorik halus, pemecahan masalah, serta kreativitas. Di TK Tunas Harapan '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya, media balok kayu belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pembelajaran kreatif. Banyak kegiatan pembelajaran yang masih terfokus pada materi seperti menulis, membaca, berhitung, tanpa memberi ruang cukup bagi anak untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui kegiatan konstruktif.

Penelitian ini yang bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media balok kayu terhadap perkembangan kreativitas rancang bangun pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya. Melalui pendekatan ini, penelitian ini akan melibatkan anak-anak dalam kegiatan bermain balok kayu yang dirancang untuk mendorong perkembangan kreativitas mereka. Aktivitas tersebut yang akan dianalisis untuk mampu mengidentifikasi perubahan dalam kreativitas anak, khususnya dalam hal kemampuan mereka menciptakan dan merancang struktur dari balok kayu yang tersedia. Salah satu aspek penting yang akan diamati adalah bagaimana media balok kayu dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan logis anak, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah secara mandiri. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat peran interaksi sosial antar anak dalam proses bermain balok kayu, karena interaksi sosial ini dapat memperkuat keterampilan kerja sama dan komunikasi mereka. Sehingga penelitian ini yang nantinya memberi kontribusi bagi pengembangan kebijakan PAUD, khususnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak. Penelitian ini diharapkan untuk membentuk dasar untuk rencana pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas. Selain itu, penelitian ini akan memberi pendidik, orang tua, dan pemangku kebijakan saran tentang cara menggunakan media balok kayu.

LANDASAN TEORI

PAUD sangat penting untuk menciptakan dasar perkembangan yang ideal bagi anak-anak dalam hal kognitif, emosional, fisik, kognitif, dan moral. Anak-anak berada dalam masa perkembangan yang disebut *golden age* pada usia empat hingga lima tahun. Ini adalah masa di mana otak mereka berkembang dan mereka responsif terhadap rangsangan. Pada tahap ini, pendidikan harus mencakup semua aspek perkembangan anak. Pendidikan yang diberikan harus direncanakan dengan baik dan sesuai dengan tahap pertumbuhan mereka, seperti yang diatur dalam “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,” menyatakan PAUD bertujuan mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Melalui rangsangan yang tepat, anak akan siap mengikuti jenjang pendidikan berikutnya dengan baik, termasuk memiliki karakter dan kemampuan yang baik untuk berinteraksi dalam kehidupan sosial dan akademik. Sejalan dengan Jean Piaget, seorang tokoh penting dalam psikologi perkembangan mengatakan bahwa anak-anak usia empat hingga lima tahun berada di tahap pra-operasional, di

mana mereka mulai berinteraksi dengan objek nyata dan menggunakan simbol dan bahasa (Marinda, 2020). Aktivitas bermain, seperti menggunakan media balok kayu, memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara langsung melalui pengalaman dan manipulasi objek, yang mendukung perkembangan kognitif mereka. Balok kayu memungkinkan anak-anak untuk memahami konsep dasar seperti bentuk, ukuran, keseimbangan, dan simetri (Yasbiati & Gandana, 2018).

Bermain adalah kegiatan esensial dalam pendidikan anak usia dini (Wahyudi, dkk., 2024). Bermain adalah sarana untuk belajar bersosialisasi, di mana anak mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan empati. Bermain balok kayu, yang melibatkan bentuk kerja sama dan komunikasi, dapat membantu anak memahami norma sosial dan memperkuat hubungan sosial dengan teman-temannya. Dengan bermain bersama, mereka belajar berbagi, bergiliran, dan bekerja sama dalam menyusun dan merancang struktur yang mereka imajinasikan. Hal ini penting untuk perkembangan sosial mereka, yang mencakup pengertian tentang tanggung jawab dan empati terhadap orang lain. Salah satu jenis media edukatif yang mendorong kreativitas anak adalah balok kayu. Dengan berbagai bentuk dan ukuran, balok kayu memungkinkan anak-anak untuk membangun, merancang, dan menyusun struktur apa pun yang mereka inginkan. Aktivitas ini sangat efektif untuk merangsang kreativitas, karena memberikan kebebasan bagi anak untuk berkreasi tanpa batasan yang kaku. Piaget menyatakan bahwa pada tahap pra-operasional, anak-anak belajar melalui objek konkret (Huda & Susdarwono, 2023), dan balok kayu menjadi media yang tepat untuk mendukung pembelajaran berbasis pengalaman. Melalui interaksi dengan balok, anak-anak yang memahami konsep-konsep matematika dasar dan berpikir logis.

Dalam pengembangan kreativitas, lingkungan belajar yang mendukung sangat penting. Lingkungan sesuai perkembangan anak adalah lingkungan aman, nyaman, dan penuh dukungan (Putri, 2024). Pendidik dan orang tua yang berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi kreatif anak. Lingkungan ini memungkinkan anak-anak untuk bebas berimajinasi, bereksperimen, dan mengatasi tantangan tanpa rasa takut atau tertekan. Sebagai contoh, dalam penggunaan media balok kayu, anak-anak perlu diberi ruang untuk mengeksplorasi ide-ide mereka tanpa takut membuat kesalahan. Dengan adanya dukungan dari orang dewasa, anak akan merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide kreatif mereka. Balok kayu, sebagai media pembelajaran, memberikan manfaat yang luas dalam perkembangan motorik halus anak. Ketika anak-anak menyusun balok, mereka melatih keterampilan koordinasi mata-tangan, serta meningkatkan kekuatan otot jari dan tangan. Melalui manipulasi balok yang melibatkan gerakan halus, anak-anak juga dapat mengembangkan keterampilan yang akan berguna dalam kegiatan lain, seperti menulis atau menggambar. Selain itu, bermain dengan balok juga memperkenalkan anak pada prinsip-prinsip fisika dasar, seperti keseimbangan dan gravitasi, ketika mereka mencoba untuk menyusun balok secara vertikal atau horizontal.

Pentingnya pengembangan kreativitas anak melalui media balok kayu tidak hanya terletak pada keterampilan motorik dan kognitif yang dapat mereka pelajari, tetapi juga pada kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan menyelesaikan masalah. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai bentuk dan struktur, serta mengatasi tantangan yang mereka hadapi saat mencoba untuk menyusun sesuatu yang baru. Konsep *trial and error*, yang diterapkan dalam permainan balok, membantu anak-anak mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan untuk memperbaiki kesalahan (Rizka dkk., 2025). Ketika anak bermain dengan temannya, mereka belajar bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan tugas bersama. Interaksi ini yang memperkuat keterampilan sosial anak, seperti komunikasi, negosiasi, dan kerja tim. Aktivitas bersama mengajarkan anak-anak untuk menghargai pendapat orang lain dan menciptakan

hubungan yang lebih baik dengan teman sebaya mereka.

Kreativitas dalam rancang bangun merujuk pada kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan imajinasi dan keterampilan mereka. Dalam hal ini, balok kayu berfungsi sebagai media yang sangat mendukung pengembangan kreativitas anak (Rahmi, 2023). Kegiatan ini memberi anak-anak kemampuan untuk merancang dan membangun struktur yang mewakili imajinasi dan gagasan mereka. Anak-anak tidak hanya mempelajari konsep dasar matematika dan fisika, tetapi mereka juga belajar berpikir kreatif, yang sangat penting untuk perkembangan mereka di masa depan. Ini membuat kegiatan ini menjadi pengalaman belajar yang bermanfaat (Widyatama dkk., 2024). Media balok kayu sangat membantu anak usia dini mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, sosial, dan kognitif. Anak-anak belajar berbagai keterampilan yang akan membantunya sukses dalam permainan ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*). Penelitian ini memakai pendekatan *pretest-posttest control group design* dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media balok kayu dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan signifikan dalam kreativitas rancang bangun anak setelah menggunakan media balok kayu. Variabel independen adalah media balok kayu yang digunakan untuk mendorong kreativitas anak, dan variabel dependen adalah kreativitas rancang bangun anak, yang diukur berdasarkan seberapa baik anak dapat membuat. Populasi adalah anak usia 4-5 tahun yang bersekolah di TK Tunas Harapan '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya. Sampel memakai teknik *non-random sampling*, dengan teknik sampling jenuh melibatkan 25 anak sebagai subjek. Penelitian ini tidak membedakan anak-anak dalam kelompok eksperimen dan kontrol, karena seluruh subjek penelitian berada dalam kelompok yang sama untuk keperluan pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Data diperoleh melalui proses observasi langsung dan dokumentasi aktivitas anak-anak selama penggunaan media balok kayu.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, dilakukan persiapan dengan menyusun instrumen penelitian dan memperoleh izin dari pihak sekolah serta orang tua. Selanjutnya, dilakukan observasi awal (pra-tindakan) untuk mengamati tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, anak-anak diberi perlakuan berupa kegiatan bermain menggunakan media balok kayu yang dirancang secara terstruktur selama beberapa sesi. Terakhir, dilakukan observasi akhir (pasca-tindakan) untuk melihat perkembangan kreativitas anak setelah penggunaan media balok kayu. Untuk menganalisis data, digunakan analisis deskriptif dan inferensial. Data yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi akan dianalisis deskriptif untuk mampu menggambarkan pola perkembangan kreativitas anak. Uji statistik dipakai menguji hipotesis adalah uji *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*), yang bertujuan mengetahui adanya perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Uji *t-test* ini digunakan membandingkan hasil kreativitas anak pada kedua kelompok tersebut dan menentukan pengaruh penggunaan dari media balok kayu terhadap kreativitas rancang bangun anak-anak usia 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di TK Tunas Harapan '82 yang beralamat di Jalan Tenggilis Mejoyo, Surabaya, sebuah instansi PAUD di bawah Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Pembelajaran di TK ini menggunakan pendekatan tematik yang berpusat pada anak, dengan fasilitas yang lengkap,

termasuk media bermain edukatif seperti balok kayu, *Puzzle*, dan alat peraga lainnya. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media balok kayu terhadap perkembangan kreativitas rancang bangun anak usia 4-5 tahun. Pengumpulan melalui *Pre-test* dan *Post-test*, dengan 25 anak dari Kelompok A yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini memakai desain *one-group pretest-posttest*, di mana perlakuan ini dilakukan dengan menggunakan balok kayu sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak, dan data hasil tes dianalisis melalui uji t. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan *Pre-test* pada 12 April 2025, pemberian perlakuan pada 14-23 April 2025, dan *Post-test* pada 25 April 2025.

Pada tahap pertama dilakukan *Pre-Test*. Adapun hasil dari pengumpulan data dari *Pre-Test* untuk mengetahui pengaruh media balok kayu terhadap perkembangan kreativitas rancang bangun dengan kriteria penilaian: “1) Belum Berkembang; 2) Mulai Berkembang; 3) Berkembang sesuai Harapan; dan 4) Berkembang Sangat Baik.” Berdasarkan penelitian yang dapat diketahui bahwa hasil dari (*Pre-test*) pada metode proyek bermain balok kayu yang ditunjukkan oleh siswa dengan jumlah 25 anak. Dapat dikatakan bahwa kemampuan bermain balok kayu anak Kelompok A Belum Berkembang Sangat Baik. Dikatakan belum berkembang karena dari 5 indikator observasi yang telah dilakukan masih terdapat banyak anak-anak yang belum berkembang sesuai harapan seperti uraian berikut: Indikator 1 (Membuat Bentuk yang Bervariasi), hanya 1 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 20 anak Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak Belum Berkembang (BB). Pada Indikator 2 (Inovasi dalam Menggabungkan Balok), 2 anak BSH, 17 anak MB, dan 6 anak BB. Indikator 3 (Ketelitian dan Kerapian Bangunan) menunjukkan 1 anak BSH, 20 anak MB, dan 4 anak BB. Indikator 4 (Kemampuan Menyelesaikan Bangunan) memiliki 1 anak BSH, 19 anak MB, dan 5 anak BB. Sementara itu, Indikator 5 (Kerja Sama dengan Anak Lain) juga mencatat 1 anak BSH, 19 anak MB, dan 5 anak BB.

Sementara untuk hasil *post-test* yang sudah dilakukan, bahwa terlihat peningkatan yang signifikan dibandingkan *Pre-Test*. Pada Indikator 1, 8 anak mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 17 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan tidak ada anak dalam kategori MB atau BB. Indikator 2 mencatat 12 anak BSB dan 13 anak BSH. Indikator 3 menunjukkan 13 anak BSB dan 12 anak BSH. Indikator 4 memiliki 15 anak BSB dan 10 anak BSH, sementara Indikator 5 juga mencatat 15 anak BSB dan 10 anak BSH. Hasil data dianalisis menggunakan SPSS 29, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji-t

<i>Paired Samples Test</i>										
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Significance</i>	
<i>Pair</i>	<i>Pretest-Posttest</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
<i>1</i>	<i>Pretest-Posttest</i>	-1,64000	,63770	,12754	-1,90323	-1,37677	-12,859	24	<,001	<,001

Penguji statistik pada penelitian ini yang digunakan untuk menguji apakah alat permainan edukatif balok kayu berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas rancang bangun pada anak di TK Tunas Harapan '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya, serta menentukan apakah hipotesis nol (H_0)

diterima atau tidak, di mana H_0 yang telah menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media balok kayu terhadap kreativitas rancang bangun anak TK Tunas Harapan '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya, sedangkan H_1 (hipotesis alternatif) yang menyatakan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan. Berdasarkan dari hasil perhitungan, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,01$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -1,64 dengan signifikansi *p-value (2-tailed)* $< 0,001$, menunjukkan perbedaan yang signifikan skor *pre-test* dan *post-test* anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan '82 Tenggilis Mejoyo Surabaya, di mana peningkatan skor ini membuktikan bahwa penggunaan alat permainan edukatif media balok kayu yang berpengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas rancang bangun anak, terlihat dari kemampuan mereka dalam membuat berbagai bentuk bangunan, menggabungkan balok secara kreatif, dan menyelesaikan bangunan sesuai ide awal. Hasil ini sejalan dengan pandangan Bermain Konstruktif dalam PAUD oleh John Piaget yang menyatakan bahwa bermain secara konstruktif seperti anak belajar keterampilan spasial dengan membuat balok kayu dan visualisasi 3D, memecahkan masalah secara kreatif, berkolaborasi dengan teman (aspek sosial-emosional), serta mendorong eksperimen dan kreasi sebagai dasar pengembangan kreativitas (Ginting, 2018). Selain itu, alat permainan edukatif untuk media balok kayu, mampu merangsang daya pikir anak dalam mengasah kreativitas dan keterampilan motorik halus, sekaligus memfasilitasi imajinasi dan pembelajaran kolaboratif (Isnaeni, 2023) Sehingga yang dapat disimpulkan bahwa keberadaan alat permainan edukatif media balok kayu yang berpengaruh secara positif dan signifikan dalam meningkatkan kreativitas rancang bangun anak, sejalan dengan tujuan dari prinsip PAUD mampu mendorong perkembangan kognitif, sosial, dan motorik melalui permainan terstruktur yang lebih menyenangkan (Nasution dkk., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh media balok kayu terhadap kreativitas rancang bangun anak, dapat disimpulkan sebelum perlakuan, kreativitas anak cenderung rendah, dengan mayoritas masih dalam tahap awal perkembangan. Namun, setelah intervensi menggunakan balok kayu, yang terjadi peningkatan signifikan. Hal ini membuktikan bahwa balok kayu efektif dalam merangsang imajinasi, kemampuan berpikir kreatif, serta kolaborasi. Hasil uji statistik (*paired sample t-test*) dengan menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ berarti lebih kecil dari 0,05 yang memperkuat bahwa media balok kayu berpengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Saran yang diberikan yaitu: 1) Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan media konkret seperti media balok kayu dalam pembelajaran; 2) Sekolah yang perlu menyediakan lebih banyak media kreatif untuk mendukung metode berbasis bermain; dan 3) Peneliti selanjutnya yang dapat mengembangkan studi terkait efektivitas jangka panjang, kombinasi dengan metode lain, dampak pada aspek-aspek perkembangan yang lain, serta variasi desain balok untuk optimalisasi pembelajaran yang lebih inovatif ke depannya.

DAFTAR REFERENSI

- Ginting, M. B. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 159-171.
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan antara teori perkembangan kognitif Piaget dan teori belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54-66.
- Isnaeni. (2023). *Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui permainan balok*

- domino kayu di TK Nurul Tarbiyah Rampaong Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo]. Repositori Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Nasution, C. A., Ramadani, E., Zahra, K. L., Ardila, S., & Anggraini, E. S. (2025). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Paud: Dampaknya Terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Emosional Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 44-47.
- Nufus, H. (2016). Peranan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Membina Tumbuh Kembang Anak di Kota Ambon. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 48-63.
- Putri, H. A. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar Aman dan Nyaman di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 754-767.
- Rahmi, P. (2023). *Pengembangan APE balok multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun* [Laporan Penelitian, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh]. Repositori Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Rizka, S. M., Nasir, N., Arfah, W., Nessa, R., & Suhartati, S. (2025). Pengembangan Media Marble Maze Untuk Melatih Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 45-56.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Susanti, N., Yennizar, N., Kiska, N. D., Purwati, A., Yanti, N., & Khoni'ah, N. (2025). Keterampilan 4c dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Education*, 2(1), 53-59.
- Wahyudi, M., Arisanti, F., & Muttaqin, M. A. (2024). Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 33-72.
- Widyatama, P. R., Uyun, Q., Jannah, A. N., Dinda Lestari, A. W., Ngene, P. K., Risky, E. A., Kinanti, E., Hilmiyah, L., Dwi Lestari, I., Syaifudin, M., & Kartika Sari, M. M. (2024). Kegiatan Sosialisasi Lingkungan Hidup Dan Praktik Kreasi Limbah Kertas Di SMP Negeri 16 Surabaya. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 1(2), 31-43.
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.