



UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DARI KARDUS DI RA AL-ITTIHAD

Amalia Indah Putri Lestari⁽¹⁾

Ika Yulistiana⁽²⁾

Institut Agama Islam Al-Aqidah Al-Hasyimiyyah Jakarta

amaliaputrulestarizo@gmail.com⁽¹⁾, ikayulistiana42@gmail.com⁽²⁾

Abstrak

Kreativitas merupakan aspek penting dalam dalam perkembangan anak usia dini, namun hasil pengamatan di RA Al-IttiHAD menunjukkan sebagian besar anak masih kurang kreatif dan belum termotivasi untuk menuangkan idenya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media alat permainan edukatif (APE) dari kardus di RA Al-IttiHAD. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 7 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak pada setiap siklus. Pada pra siklus, rata-rata anak hanya mencapai 41,07% (kategori belum berkembang). Setelah dilakukan siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 61,60% (berkembang sesuai harapan). Selanjutnya pada siklus 2, rata-rata kreativitas anak meningkat signifikan menjadi 80,36% (berkembang sangat baik). Peningkatan ini terjadi pada semua indikator kreativitas yang diamati. Dengan demikian, penggunaan APE dari kardus terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: kreativitas anak, alat permainan edukatif, kardus

Pendahuluan

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, merasa seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Definisi anak usia dini (AUD) menurut *Association for the Education Young Children* (NAEYC) menyatakan

bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa ini *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Kardus Di RA Al-Ittihad* merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang berencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik anak usia nol sampai delapan tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.¹ Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini yaitu pengembangan kreativitas, yang berfungsi untuk membantu anak dalam mengekspresikan diri, memahami lingkungan dan mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Menurut Santrock kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta menciptakan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.⁴ Sujiono kreativitas adalah kemampuan saat memikirkan, menciptakan, mengadakan dan menemukan suatu bentuk ataupun gagasan baru yang bisa berguna bagi orang itu maupun orang lain. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan suatu produk baru baik yang benar-benar baru maupun yang dimodifikasi apa yang sudah ada. Jika konsep ini dikaitkan dengan kreativitas anak yaitu menciptakan suatu karya yang benar-benar baru atau orisinil atau dapat berupa modifikasi dari berbagai cara belajar yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.² Kreativitas anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai cara seperti mendongeng, menggambar dan bermain melalui alat. Selain itu, suasana yang harus diciptakan juga harus menyenangkan bagi anak.³ Meningkatkan kreativitas anak usia dini juga dapat dilakukan melalui permainan, karena permainan merupakan salah satu media yang dapat memotivasi anak untuk mengurangi rasa jenuh dan bosan pada saat kegiatan belajar.

¹ Ardiyanto, A. (2017, Juli). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 35-39. doi:10.26877/jo.v2i2.1700

² Astini, B. n., Nurhasanah, Rachmawati, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31-40. doi:10.21831/jpa.v6i1.15678

³ Kusmiran, & Rosmidar. (2025). Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Kardus UnMeningkatkan Kreativitas Anak Di TK Mutiara Bunda Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1213-1221. doi:10.31004/jpion.v4i3.578

Berdasarkan pengamatan di RA Al-Ittihad, anak-anak masih kurang kreatif, bahkan sebagian besar anak kurang termotivasi untuk mengembangkan kreativitas dan menuangkan imajinasinya. Dari permasalahan yang terjadi penulis memberikan solusi yang dapat membantu proses bermain sambil belajar dengan menciptakan suasana belajar melalui alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak terutama dalam mengembangkan kreativitas anak. Gagne menyatakan bahwa media merupakan berbagai macam komponen yang ada dalam berbagai lingkungan anak. Yusuf Hadi Miarsono menyatakan bahwa pengertian media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak saat belajar.⁴

Alat permainan edukatif (APE) merupakan sebuah media yang dibuat untuk menunjang terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan untuk anak. APE merupakan alat permainan yang konkret untuk anak lihat dan anak gunakan. Sehingga dapat mempermudah anak untuk memahami materi yang dijelaskan oleh peneliti.¹⁰ Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif (APE) yang terbuat dari kardus bekas.⁵ Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusmiran dan Rosmidar dengan judul “Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di TK Mutiara Bunda Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir”, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kretaitvitas anak secara signifikan pada indikator rasa ingin tahu, imajinasi, keberanian mencoba hal baru, kemampuan membuat dan memainkan mainan sendiri.¹¹ Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahma Aulia, Try Riduwan Santoso dan Niknik Dewi Pramanik dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Nurul Huda Albisri”,⁶ menunjukkan

⁴ Aulia, R., & Try Riduwan Santoso, N. D. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Nurul Huda Albisri. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 65-74. doi:10.12928/waladuna.v6i2.898

⁵ Debeturu, B., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-Tahun melalui Media Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233 – 240.

⁶ Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4(2), 193-200. doi:10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200

bahwa anak sudah cukup berkembang dengan baik, hal tersebut dilihat dari anak sudah dapat menggunting dengan benar, ketepatan dalam melipat dan menempel dengan rapi.⁷

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) dari kardus di RA Al-Ittihad?, 2) Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media alat permainan edukatif (APE) dari kardus dalam pembelajaran anak usia dini? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya peningkatan kreativitas anak melalui media alat permainan edukatif (APE) dari kardus di RA Al-Ittihad serta menganalisis kelebihan dan kekurangannya. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Alat Permainan Edukatif (APE) dari Kardus Di RA Al-Ittihad.*

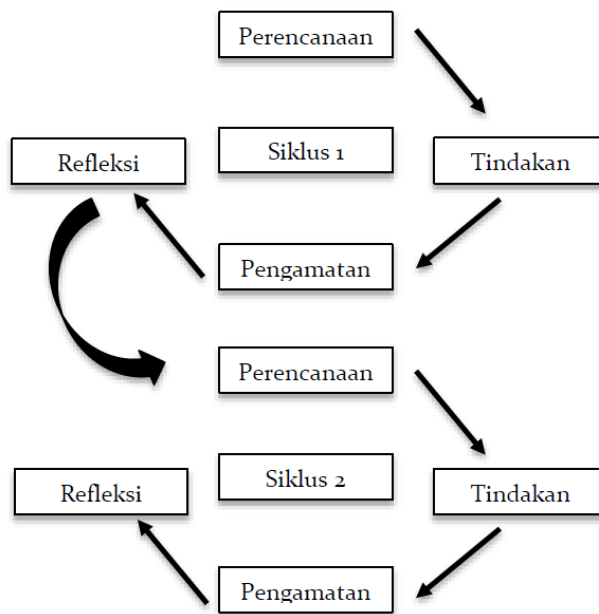
Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu sistem tindakan oleh guru sebagai peneliti, mulai dari perencanaan sampai evaluasi tindakan kelas yang sebenarnya seperti kegiatan pendidikan dan pembelajaran untuk memperbaiki suatu kondisi pembelajaran di kelas.⁸ Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ittihad yang berjumlah 7 anak, dengan kategori 5 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (siklus spiral). Penelitian ini mengikuti model siklus Kurt Lewin tiap siklus terdiri dari empat komponen kegiatan yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*).

⁷ Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*, 1(3), 1-11. doi:10.22216/JCC.2016.v2i3.1277

⁸ Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 74

Gambar Spiral PTK
Menurut Kurt Lewin



Dari rangkaian tiap siklus dapat terlihat empat tahapan yang harus dijalankan oleh peneliti, berikut ini:

1. Perencanaan (*planning*), pada tahap ini peneliti menyusun rencana tindakan, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), media pembelajaran, serta instrumen penilaian berupa lembar observasi kreativitas anak.
2. Tindakan (*acting*), rencana yang sudah dibuat kemudian dilaksanakan di kelas sesuai dengan RPPH yang telah dirancang.
3. Pengamatan (*observing*), selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan anak, respon, dan hasil karya yang ditunjukkan. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan dokumentasi.
4. Refleksi (*reflecting*), hasil pengamatan dianalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan tindakan yang dilakukan. Refleksi ini digunakan untuk Menyusun perbaikan pada siklus berikutnya agar hasil pembelajaran lebih optimal.⁹

⁹ Salahudin, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia.

Adapun instrumen penilaian yang digunakan peneliti adalah lembar observasi kreativitas anak. Indikator yang diamati meliputi: 1) kreativitas motorik halus (menempel kardus, menyusun huruf, mengurutkan benda kecil hingga besar atau sebaliknya), 2) kreativitas kognitif (mengenal huruf Sekolah dan angka melalui media kincir angka dari kardus), 3) kreativitas imajinatif (menghias karya dan menambah detail karya), 4) kepercayaan diri (anak menunjukkan dan menceritakan hasil karya). Data dianalisis dengan menggunakan statiska deskriptif sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Menurut Anas Sudijono data tersebut diinterpretasikan dalam empat tingkatan, sebagai berikut: 1) kategori BB (belum berkembang), yaitu antara 0%-40%, 2) MB (mulai berkembang), yaitu 41%-55%, 3) BSH (berkembang sesuai harapan), yaitu 56%-75%, dan 4) BSB (berkembang sangat baik), yaitu 76%-100%.¹⁷

Hasil

1. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Pra Siklus

Pada tahap pra siklus yang dilakukan pada hari rabu, tanggal 10 september 2025, kegiatan pembelajaran kreativitas anak usia dini masih dilakukan dengan metode konvensional, yaitu anak hanya diminta menggambar bebas di atas kertas HVS menggunakan pensil dan crayon. Peneliti belum menggunakan media khusus berupa alat permainan edukatif (APE) dari kardus. Anak-anak diberikan tema umum, misalnya sekolah,. Adapun indikator yang di nilai pada tahap pra siklus sebagai berikut: 1) kreativitas motorik halus (menempel kardus, menyusun huruf, mengurutkan benda kecil hingga besar atau sebaliknya), 2) kreativitas kognitif (mengenal huruf Sekolah dan angka melalui media kincir angka dari kardus), 3) kreativitas imajinatif (menghias karya dan menambah detail karya), 4) kepercayaan diri (anak menunjukkan dan menceritakan hasil karya).¹⁰ Hasil yang diperoleh menunjukkan kreativitas anak belum optimal. Selama proses pembelajaran pra siklus, anak masih

¹⁰ Kartini, & Sujarwo. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199-208. doi:10.21831/jppm.vii2.2689

bingung mau buat apa dan seperti apa, anak lebih banyak menirukan apa yang dilakukan peneliti atau meminta contoh gambar peneliti. Kreativitas motorik halus yang dicapai adalah 42,85%, kreativitas kognitif yang dicapai adalah 35,71%, kreativitas imajinatif yang dicapai adalah 50% dan kepercayaan diri yang dicapai adalah 35,71%. Rata-rata kreativitas sebelum tindakan hanya 41,07% atau termasuk kriteria belum berkembang. Keadaan seperti ini menjadi suatu landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam upaya meningkatkan kreativitas anak. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran maka peneliti membuat alat permainan edukatif (APE) dari kardus untuk kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus 1.

2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

Tahap dalam penelitian ini adalah tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahap perencanaan pada tindakan siklus 1 peneliti membuat: 1) rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang menjadi panduan peneliti saat melaksanakan penelitian, 2) mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media alat permainan edukatif (APE) dari kardus, 3) menyusun lembar observasi mengenai meningkatkan kreativitas anak yang berisi tentang aspek 1) kreativitas motorik halus (menempel kardus, menyusun huruf, mengurutkan benda kecil hingga besar atau sebaliknya), 2) kreativitas kognitif (mengenal huruf Sekolah dan angka melalui media kincir angka dari kardus), 3) kreativitas imajinatif (menghias karya dan menambah detail karya), 4) kepercayaan diri (anak menunjukkan dan menceritakan hasil karya).

Siklus 1 dilakukan pada hari Selasa, 16 September 2025. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti menyiapkan media yang digunakan untuk mendukung kreativitas anak. Pada siklus 1 peneliti mengenalkan bahwa kardus tidak hanya sekedar barang bekas melainkan dapat dijadikan atau dimanfaatkan sebagai alat permainan edukatif (APE). Peneliti memberikan beberapa contoh APE seperti miniatur sekolah, mobil-mobilan dan kincir angka dari kardus. Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 peneliti mengenalkan kata Sekolah dari potongan kardus, kemudian huruf Sekolah tersebut peneliti acak dan anak mencoba untuk menyusunnya sehingga menjadi kata Sekolah. Peneliti juga mengenalkan angka melalui media alat permainan edukatif (APE) kincir angka dari kardus. Kemudian anak memutar kincir angka tersebut dan anak menyebutkan angkanya. Kegiatan selanjutnya adalah peneliti menjelaskan kepada anak bahwa kita akan

membuat karya berbentuk sekolah dengan cara menempelkan potonganpotongan kardus yang sudah dibentuk pada karton. Peneliti memberikan contoh kepada anak bagaimana cara menempelnya. Selanjutnya anak diberi kebebasan untuk menentukan letak potongan kardus sesuai ide mereka masing-masing, tanpa harus sama persis seperti yang di contohkan peneliti.

Hasil pengamatan upaya meningkatkan kreativitas anak di RA Al-Ittihad pada siklus 1 dilakukan sebanyak satu kali. Hasil yang diperoleh, 1) kreativitas motorik halus 60,71%, 2) kreativitas kognitif 60,71%, 3) kreativitas imajinatif 64,29% dan 4) kepercayaan diri 60,71%. Rata-rata pada tindakan siklus 1 sebesar 61,60% atau termasuk kriteria berkembang sesuai harapan. Refleksi dalam penilaian ini adalah evaluasi atau penilaian dalam pembelajaran pada tindakan siklus 1. Berdasarkan pengamatan dan analisa pada tindakan siklus 1 ditemukan beberapa masalah yang dihadapi peneliti sebagai berikut: 1) masih ada anak yang ramai dan berbicara dengan temannya sehingga pembelajaran kurang kondusif, 2) masih ada anak yang bingung menempelnya seperti apa. Dengan melihat hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan siklus 1 terjadi peningkatan dalam kreativitas anak. Namun hasil yang diperoleh dari tindakan siklus 1 belum mencapai pada indikator yang diinginkan sehingga memerlukan perbaikan agar terjadi peningkatan ke arah yang diharapkan pada tindakan siklus 2.

3. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2

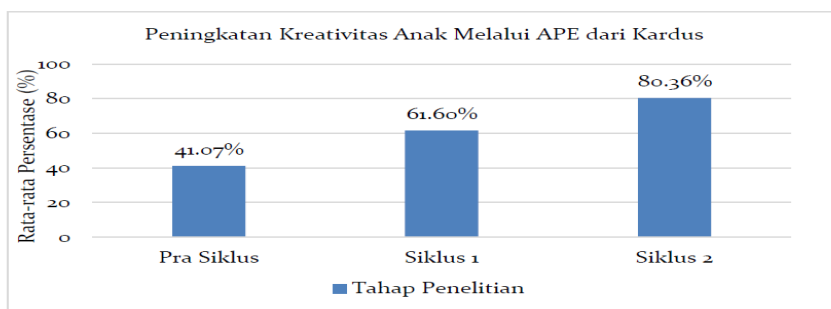
Tindakan siklus 2 dilakukan pada hari Rabu, 17 September 2025. Tahap perencanaan penelitian yang akan dilakukan pada siklus 2 yaitu menyusun rencana

pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema lingkungan subtema sekolahku. Pada tindakan siklus 2 ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Pada kegiatan ini peneliti menyampaikan materi-materi yang akan disampaikan pada hari itu sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya melalui media APE dari kardus. Pertama peneliti mengulas kembali kegiatan pada siklus 1. Kemudian peneliti mengenalkan konsep kecil besar melalui media bentuk segitiga yang terbuat dari kardus, peneliti mencontohkan untuk menyusun segitiga dari yang kecil sampai yang besar ataupun sebaliknya. Selanjutnya anak-anak mencoba menyusunnya dengan cara bergantian. Kedua peneliti menjelaskan bahwa

kegiatan hari itu juga melanjutkan hasil karya di siklus 1, di siklus 2 anak bebas menuangkan imajinasinya seperti menambahkan elemen pintu, jendela, matahari, bunga dari potongan kardus yang sudah disiapkan, anak bebas menambahkan kreasi dengan media potongan kardus ataupun crayon.

Ketiga, setelah anak-anak selesai membuat hasil karyanya, satu persatu anak maju ke depan untuk menceritakan hasil karyanya. Berdasarkan hasil pengamatan dan tindakan siklus 2 dapat dilihat persentase pencapaian kreativitas anak pada indikator kreativitas motorik halus 82,15%, kreativitas kognitif 78,57%, kreativitas imajinatif 82,15% dan kepercayaan diri 78,57%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata pencapaian kreativitas anak pada siklus 2 mencapai 80,36% dengan mencapai kriteria berkembang sangat baik.

Tabel 2 : Peningkatan Kreativitas Anak Melalui APE dari Kardus



Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus hingga siklus 2, terlihat adanya peningkatan kreativitas anak melalui media alat permainan edukatif (APE) dari kardus. Pada tahap pra siklus persentase rata-rata kreativitas baru mencapai 41,07% dengan kategori masih rendah. Setelah diberikan tindakan pada siklus 1, terjadi peningkatan menjadi 61,60% meskipun hasil tersebut masih perlu ditingkatkan. Selanjutn, pada siklus 2 rata-rata kreativitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu mencapai 8,36%, yang sudah termasuk dalam kategori berkembang sangat baik.

Peningkatan yang terjadi dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 20,53%, dan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat lagi sebesar 18,76%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media alat permainan edukatif (APE) dari kardus dapat memotivasi anak untuk lebih aktif, berimajinasi, dan berani mencoba hal baru.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Alat Permainan Edukatif (APE) dari Kardus

Media alat permainan edukatif (APE) dari kardus memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan media kardus

- i. Mudah diperoleh dan murah, sehingga tidak membebani sekolah maupun guru.
- ii. Fleksibel dibentuk menjadi berbagai macam media pembelajaran.
- iii. Ramah lingkungan karena memanfaatkan barang bekas yang dapat didaur ulang.
- iv. Menarik bagi anak karena bisa ditempel, dihias, dan diwarnai sehingga melatih motorik halus serta imajinasi anak.

b. Kekurangan media kardus

- i. Mudah rusak apabila terkena air atau digunakan berulang kali.
- ii. Membutuhkan penyimpanan serta perawatan khusus agar dapat digunakan dalam jangka waktu lebih panjang.
- iii. Media kardus sering kali kurang menarik dibandingkan dengan media berbahan plastik atau kayu yang lebih estetik.
- iv. Penggunaan media kardus membutuhkan usaha ekstra dari guru, terutama dalam mendesain media agar terlihat rapi, aman, dan menarik bagi anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas membantu anak dalam menemukan ide-ide baru dan berimajinasi. Oleh karena itu, pemberian rangsangan kreativitas perlu dilakukan sejak usia dini. Melalui media alat permainan edukatif (APE) dari kardus, kreativitas anak dapat meningkat secara signifikan. Hal ini terlihat dari hasil pra siklus hingga siklus 2 yang menunjukkan adanya peningkatan persentase kreativitas anak, yaitu dari pra siklus 41.07%, menjadi 61.60% pada siklus 1, dan meningkat lagi menjadi 80,36% pada siklus 2. Peningkatan ini terjadi pada semua indikator yang diamati, yaitu kreativitas motorik halus, kreativitas kognitif, kreativitas imajinatif, dan kepercayaan diri. Dengan demikian media alat permainan edukatif (APE) dari kardus dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran di RA Al-Ittihad dan menjadi alternatif media yang sederhana, murah, dan bermanfaat untuk menstimulasi kreativitas anak.

Referensi

- Ardiyanto, A. (2017, Juli). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 35-39. doi:10.26877/jo.v2i2.1700
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Astini, B. n., Nurhasanah, Rachmawati, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31-40. doi:10.21831/jpa.v6i1.15678
- Aulia, R., & Try Riduwan Santoso, N. D. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Nurul Huda Albisri. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 65-74. doi:10.12928/waladuna.v6i2.898
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233 - 240.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4(2), 193-200. doi:10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*, 1(3), 1-11. doi:10.22216/JCC.2016.v2i3.1277
- Kartini, & Sujarwo. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199-208. doi:10.21831/jppm.vii2.2689
- Kusmiran, & Rosmidar. (2025). Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Kardus UnMeningkatkan Kreativitas Anak Di TK Mutiara Bunda Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1213-1221. doi:10.31004/jpion.v4i3.578
- Magdalena, I. (2023). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Salahudin, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia.
- Siswanto, W., Kholidah, L. N., & Minarti, S. U. (2010). *Membentuk Kecerdasan Spritual Anak: Pedoman Penting Bagi Orang Tua dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Amzah.
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, N. (2019, Januari). Media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) untuk Meningkatkan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar Pada Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(1), 24-36.