

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR ANAK USIA DINI MELALUI APE RUMAH CERDAS DI TK ISLAM PRANATAMI KARTASURA

Annafi' Nurul 'Ilmi Azizah¹⁾, Rahma Asysyfa²⁾, Riana Rahmadani³⁾, Aysha Galuh Surya Putri⁴⁾, Asmaul Husna⁵⁾, Qorinta Izzatul Azizah⁶⁾

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

^{2,3,4,5,6}Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Correspondence author: A.N.I. Azizah, fifi.azizah9@gmail.com, Surakarta, Indonesia

Abstract

This community service activity aims to develop early childhood thinking skills through the use of Rumah Cerdas Educational Play Tools (APE) at Pranatami Kartasura Islamic Kindergarten. This program is implemented as a form of learning assistance that emphasizes educational play activities based on the needs of early childhood. The service implementation method uses a participatory approach involving children and teachers through three stages: preparation, implementation, and evaluation. The preparation stage includes coordinating with the school, observing learning needs, and designing APE media. The implementation stage is carried out through demonstrations and assistance in the use of Rumah Cerdas APE in educational play activities, such as recognizing colors, numbers, letters, hijaiyah letters, puzzles, and motor activities. The evaluation stage is conducted through direct observation of children's involvement, enthusiasm, and responses during activities. The results of the activity show that children are actively involved, enthusiastic, and enjoy the learning process through play. Activities using Rumah Cerdas APE can stimulate children's thinking skills, especially in concentration, recognition of basic concepts, simple problem-solving, and motor coordination. In addition, this activity provides teachers and parents with an understanding of the importance of innovative learning media based on educational games. Overall, this community service program contributes to creating enjoyable, meaningful learning and to supporting the holistic development of early childhood.

Keywords: *community service, early childhood, thinking skills, educational play tools*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir anak usia dini melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Cerdas di TK Islam Pranatami Kartasura. Program ini dilaksanakan sebagai bentuk pendampingan pembelajaran yang menekankan aktivitas bermain edukatif berbasis kebutuhan anak usia dini. Metode pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan anak dan guru melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, observasi kebutuhan pembelajaran, serta perancangan media APE. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui demonstrasi dan pendampingan penggunaan APE Rumah Cerdas dalam kegiatan bermain edukatif, seperti mengenal warna, angka, huruf, huruf hijaiyah, puzzle, dan aktivitas motorik.

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap keterlibatan, antusiasme, dan respons anak selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak terlibat secara aktif, antusias, dan menikmati proses pembelajaran melalui bermain. Aktivitas menggunakan APE Rumah Cerdas mampu menstimulasi keterampilan berpikir anak, terutama dalam aspek konsentrasi, pengenalan konsep dasar, pemecahan masalah sederhana, serta koordinasi motorik. Selain itu, kegiatan ini memberikan pemahaman kepada guru dan orang tua mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Secara keseluruhan, program pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik.

Kata Kunci : pengabdian masyarakat, anak usia dini, keterampilan berpikir, alat permainan edukatif, rumah cerdas

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan kunci dalam memberikan landasan awal bagi kemajuan anak-anak. Dalam memberikan landasan awal bagi kemajuan anak-anak, pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan kunci sebagai fondasi penting dalam membentuk karakter dan perkembangan anak pada usia dini. PAUD bukan sekadar tempat anak belajar mengenal huruf dan angka, tetapi juga menjadi panggung utama di mana anak-anak memulai perjalanan eksplorasi dunia, memahami nilai-nilai, dan membentuk dasar moral yang akan membimbing mereka sepanjang kehidupan. Media yang tepat menjadi hal utama yang harus diperhatikan seperti alat permainan edukatif (Hasibuan, 2023).

Pembelajaran bagi anak usia dini harus didasarkan pada esensi bermain yang mencakup perasaan menyenangkan, kebebasan, serta mendorong keterlibatan aktif anak. Hal ini sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak yang saling terkait dan terus berkembang seiring usia (Rohmah, 2025).

Pada usia empat tahun, kemampuan pemecahan masalah anak mulai berkembang lebih kompleks. Anak dapat membuat hipotesis, merencanakan, serta menganalisis masalah. Aktivitas yang mendukung

perkembangan kognitif pada usia ini meliputi bermain petak umpet, memilah pakaian berdasarkan perailiknya, bermain dengan instruksi sederhana, serta bermain peran seperti menjadi dokter atau koki. Sementara itu, pada usia lima tahun, anak menunjukkan perkembangan pesat dalam kemampuan berpikir dan berkomunikasi. Anak mulai mampu mengenali warna, bentuk, menghitung hingga sepuluh benda, dan bahkan mencoba menuliskan namanya sendiri. Kegiatan yang dapat diberikan meliputi bermain tebak-tebakan berdasarkan huruf awal suatu benda, mengenali benda melalui bentuk dan tekstur, bermain "Yang Mana yang Tidak Termasuk?", serta bermain puzzle yang lebih menantang. (Rohmah, 2025).

Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak (Astuti et al., 2024). (Rosidah et al., 2023) menjelaskan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan segala jenis permainan yang bisa memberi anak pengetahuan dan keterampilan. (Setianingrum & Hidayana, 2025) juga menyatakan bahwa APE adalah permainan yang bisa membantu perkembangan anak sesuai dengan umur dan tahap pertumbuhannya, serta bermanfaat untuk meningkatkan aspek fisik, bahasa, pemikiran, dan sosial anak.

Alat Permainan edukatif bagi anak adalah alat main yang dapat menstimulasi pancaindra dan kecerdasan anak, yang meliputi indra penglihatan penciuman, pengecapan, perabaan dan pendengaran. Ape sangat variatif dan tidak harus yang mahal. APE dapat berupa apa saja yang ada di sekeliling lingkungan, misalnya: sapu, piring, gelas, sendok plastik, tutup panci, dan bangku kecil. Tetapi yang dimaksud ini di sini adalah APE yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar. Misalnya. kotak-kotak bekas, botol-botol plastik yang disusun, atau bahan dari kertas, dan karet (Zuhrotulaini & Rachmi, 2020).

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk; (2) ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; (4) Membuat anak terlibat secara aktif; (5) sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Syarif et al., 2024).

Selain itu adapun manfaat permainan edukatif bagi anak: 1) melatih konsentrasi, 2) melatih kemampuan motorik, 3) melatih bahasa dan wawasan, 4) mengenalkan warna dan bentuk (Damayanti et al., 2022).

Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun di antara keduanya tidak ada hubungan yang mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan adalah orang yang cerdas, tetapi tidak selalu orang yang cerdas itu pasti kreatif (Ervina, 2022).

Pada waktu ini, anak-anak bisa dengan mudah memahami ilmu yang mereka pelajari. Usia dini juga dikenal sebagai periode emas. Pendidikan untuk anak-anak pada usia dini adalah jenjang pendidikan yang ditargetkan untuk anak usia 0 hingga 6 tahun. Pendidikan anak usia dini, atau PAUD, adalah sebuah usaha yang bertujuan untuk membimbing anak mulai dari lahir hingga usia 6 tahun. Ini dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara fisik dan mental, sehingga mereka siap untuk belajar saat memasuki pendidikan yang lebih tinggi (Fitriani, 2025).

Hurlock menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif antara kecerdasan dan kreativitas. Akan tetapi, perlu diingat bahwa kreativitas yang menjurus pada penciptaan sesuatu yang baru tergantung pada kemampuan untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah umum diterima (Rahmawati et al., 2023).

Menggunakan alat permainan yang mendidik bisa memberikan kesempatan luar biasa bagi anak-anak untuk terlibat dengan pelajaran yang mereka pelajari. Ini juga membantu mereka untuk memahami ide-ide sulit menjadi lebih mudah dipahami. Alat permainan yang akan digunakan untuk anak-anak kecil harus benar-benar dimengerti oleh guru PAUD. Ini karena alat tersebut berguna untuk kebutuhan bermain anak serta untuk kebutuhan pendidikan mereka. Peran guru sangat penting dalam proses belajar anak-anak di usia dini. Ini membantu mendukung perkembangan anak dalam semua aspek (Fatimah et al., 2023).

Alat Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya (Syarif et al., 2024).

Dalam pendidikan anak usia dini alat permainan edukatif memiliki banyak fungsi dan kegunaan. Selain sebagai sumber belajar, alat permainan edukatif dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran. Media ini akan memberikan kemudahan dan membantu pendidik maupun anak yang bersangkutan dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Media alat permainan edukatif merupakan sarana yang paling efektif untuk menstimulasi perkembangan anak. Alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran (Nasron HK et al., 2023).

Pembelajaran dalam lembaga Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pembelajaran yang menerapkan sistem belajar melalui bermain. Segala bentuk pembelajaran pada masa dini anak sebagian besar dilakukan melalui sebuah permainan. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain (Hardianti & Muzdalifah, 2023).

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxic*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak. APE juga mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu (Ilindra, 2021). Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan peringkat kemampuan kognitif anak. Anak hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi teman sebaya, dan dibantu oleh pertanyaan dari guru, Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada anak agar mau berinteraksi dengan lingkungan dan secara aktif mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan. Prinsip-prinsip APE merupakan prinsip produktifitas, kreatifitas, aktifitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. Dari sudut pandang materinya, APE harus

mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek bahasa, motorik dan ketrampilan. Pembuatan APE yang baik mampu mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kebagusannya, tetapi karena aspek kreatifitasnya, sehingga mampu menjadi sarana bermain yang aktif, menarik, menyenangkan dan bermanfaat (Ashadi, 2022).

Agar permainan edukatif memberikan dampak maksimal, diperlukan strategi implementasi yang tepat, mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang. Strategi ini melibatkan peran aktif orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar dalam menciptakan pengalaman bermain yang bermanfaat, menyenangkan, sekaligus mendukung perkembangan kognitif anak secara menyeluruh (Astuti et al., 2024).

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK Islam Pranatami Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, pada semester berjalan tahun akademik 2025/2026 tepatnya tanggal 5 November 2025. Kegiatan berlangsung di ruang kelas kelompok B dengan melibatkan 19 anak usia dini berusia 5–6 tahun sebagai peserta utama, didampingi oleh dua orang guru kelas. Tim pengabdian terdiri atas mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Peserta anak memiliki karakteristik aktif dan antusias dalam bermain, namun masih memerlukan stimulasi terarah untuk mengembangkan keterampilan berpikir, konsentrasi, pengenalan konsep dasar, serta pembiasaan perilaku tertib melalui media pembelajaran yang menyenangkan.

Metode kegiatan pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif dengan mengombinasikan metode observasi, pelatihan (*training*), pendampingan, dan evaluasi. Metode observasi dilakukan pada tahap awal kegiatan untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan pembelajaran anak, pola interaksi anak selama bermain, serta

kebiasaan belajar di kelas. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam perancangan dan penyesuaian Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Cerdas agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini di TK Islam Pranatami Kartasura.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode pelatihan dan pendampingan dalam bentuk demonstrasi dan simulasi penggunaan APE Rumah Cerdas. Tim pengabdian dan guru menjelaskan cara penggunaan media, aturan bermain, serta mendampingi anak selama proses bermain. Kegiatan bermain edukatif yang dilaksanakan meliputi pengenalan warna, angka, huruf, dan huruf hijaiyah, penyusunan puzzle buah, permainan melempar bola ke dalam rumah, kegiatan berhitung sederhana, serta mencocokkan warna dan pengenalan kosakata bahasa Inggris. Seluruh aktivitas dirancang berdasarkan prinsip belajar melalui bermain, mendorong keterlibatan aktif anak, serta menanamkan nilai kesabaran, kedisiplinan, dan kerja sama melalui sistem bergiliran dan antrian.

Metode evaluasi dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung dengan memperhatikan keterlibatan, antusiasme, fokus, dan respons anak terhadap setiap aktivitas permainan. Evaluasi tidak dilakukan dalam bentuk penilaian kuantitatif, melainkan melalui pengamatan perilaku dan kemampuan anak dalam menyelesaikan permainan sederhana, mengikuti aturan, serta berinteraksi dengan teman dan guru. Tanggapan guru juga dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kebermanfaatan APE Rumah Cerdas sebagai media pendukung pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan respons positif, terlibat aktif, dan menikmati proses belajar melalui bermain, sehingga kegiatan pengabdian ini dinilai mampu memberikan kontribusi dalam mengembangkan keterampilan berpikir anak usia dini secara menyenangkan dan bermakna.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Cerdas di TK Islam Pranatami Kartasura menghasilkan luaran berupa implementasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu menstimulasi keterampilan berpikir anak usia dini secara menyenangkan dan bermakna. Permasalahan utama mitra yang dihadapi sebelum kegiatan adalah keterbatasan variasi media pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak secara terarah, khususnya dalam aspek konsentrasi, pengenalan konsep dasar, pemecahan masalah sederhana, serta pengendalian diri anak dalam kegiatan belajar.



Gambar 1. Tim PKM mengenalkan APE

Implementasi solusi dilakukan melalui penggunaan APE Rumah Cerdas yang dirancang sebagai media multifungsi dengan berbagai aktivitas bermain edukatif. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak terlibat aktif dalam setiap jenis permainan yang disediakan. Pada aktivitas melempar bola ke dalam rumah, anak mampu mengikuti aturan bermain, menunggu giliran, serta menunjukkan peningkatan koordinasi mata dan tangan. Kegiatan ini sekaligus melatih konsentrasi dan kemampuan anak dalam mematuhi instruksi sederhana. Pada permainan menyusun puzzle buah, anak mampu mengenali bentuk, warna, dan bagian gambar secara utuh. Anak-anak terlihat fokus, berusaha menyelesaikan puzzle, serta menunjukkan kemampuan berpikir logis dan

pemecahan masalah sederhana meskipun masih dengan pendampingan.



Gambar 2. Implementasi APE

Aktivitas menyusun huruf hijaiyah memberikan luaran berupa meningkatnya kemampuan anak dalam mengenali, mengurutkan, dan menyebutkan huruf hijaiyah. Anak tampak antusias dan percaya diri saat menyusun huruf secara berurutan, bahkan beberapa anak mampu menyebutkan nama huruf secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa APE Rumah Cerdas tidak hanya berfungsi sebagai media kognitif, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai keagamaan sejak usia dini. Selain itu, kegiatan berhitung dan pengenalan angka dalam bahasa Inggris, seperti menyusun benda sesuai jumlah angka serta mencocokkan warna dan gambar, menunjukkan bahwa anak mampu memahami konsep bilangan, mengenal kosakata sederhana dalam bahasa asing, serta meningkatkan koordinasi motorik halus dan fokus perhatian.



Gambar 3. Anak memainkan setiap sudut APE

Pada kegiatan menyusun puzzle, anak-anak diberikan potongan gambar buah-buahan yang telah dipotong menjadi beberapa bagian. Setiap anak diminta untuk menyusun

potongan-potongan tersebut hingga membentuk gambar buah yang utuh, seperti manggis, jeruk, pepaya, durian, kiwi. Selama proses menyusun puzzle, anak terlihat antusias dan berusaha memasang setiap potongan. Aktivitas ini meminta anak untuk memperhatikan bentuk, warna, dan pola gambar, sehingga membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis serta daya konsentrasi. Anak belajar mengenali bagian-bagian kecil dari suatu benda dan menyusun ulang menjadi satu kesatuan yang utuh, yang secara tidak langsung juga melatih kemampuan memecahkan masalah. Kegiatan ini juga membantu perkembangan motorik halus anak, karena anak harus menggunakan jari-jarinya untuk memegang, memutar, dan menempatkan potongan puzzle secara tepat.



Gambar 4. Menyusun puzzle buah

Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun huruf hijaiyah. Anak diberikan potongan huruf dari alif hingga ya yang telah dicetak pada media warna warni. Anak diminta untuk menyusun potongan huruf hijaiyah sesuai urutannya. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak tampak antusias dalam mengenal dan menyusun huruf-huruf tersebut. Beberapa anak mencoba menyebutkan nama huruf secara lantang. Aktivitas ini membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya di bidang aspek visual, daya ingat, serta kemampuan berpikir serta menanamkan dasar agama sejak dini.



Gambar 5. Menyusun huruf hijaiyah

Selain itu, ada kegiatan mengenal Bahasa Inggris dengan angka. Kegiatan pembelajaran ini merupakan permainan untuk mengenal dan mempelajari angka dengan bahasa Inggris, yang meliputi penyusunan wortel berdasarkan jumlah angka serta penghitungan kincir-kincir yang ada di dalam media permainan. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenali angka dan menghitung objek secara nyata, tetapi juga dimulai dengan cara menyebutkan angka dalam bahasa Inggris. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal berhitung, memahami konsep bilangan, serta mengembangkan keterampilan berbahasa asing sejak usia dini. Selain itu, kegiatan ini juga melatih konsentrasi, ketelitian, dan koordinasi mata dan tangan anak saat menyusun benda sesuai jumlah yang diminta.



Gambar 6. Mengetahui angka dengan Bahasa Inggris

Luaran kegiatan juga terlihat dari respons mitra, khususnya guru kelas, yang menilai bahwa APE Rumah Cerdas dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar sehari-hari. Guru menyampaikan bahwa anak-

anak lebih termotivasi, tidak mudah bosan, dan lebih terlibat selama kegiatan belajar melalui bermain. Indikator keberhasilan program ditunjukkan melalui keterlibatan aktif anak, antusiasme selama kegiatan berlangsung, kemampuan anak menyelesaikan tugas permainan sederhana, serta meningkatnya fokus dan ketertarikan anak dalam mengikuti aturan bermain. Meskipun tidak dilaksanakan pengukuran kuantitatif seperti pre-test dan post-test, hasil pengamatan langsung dan respons positif dari guru menjadi indikator terukur bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir anak usia dini.

Faktor pendorong keberhasilan kegiatan ini antara lain kesesuaian desain APE Rumah Cerdas dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, pendekatan bermain yang menyenangkan, serta dukungan guru dan pihak sekolah selama pelaksanaan kegiatan. Selain itu, metode pendampingan yang dilakukan secara langsung membantu anak merasa aman dan percaya diri dalam mengeksplorasi setiap permainan. Adapun faktor penghambat yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan adalah keterbatasan waktu kegiatan dan perbedaan tingkat kemampuan anak, sehingga beberapa anak masih memerlukan pendampingan intensif dalam menyelesaikan aktivitas tertentu. Namun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi kebermanfaatan program secara keseluruhan.



Gambar 7. Refleksi dan foto bersama

Secara umum, hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan APE Rumah Cerdas sebagai media pembelajaran

mampu menjadi solusi yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir anak usia dini. Program ini tidak hanya menghasilkan luaran berupa media dan aktivitas bermain edukatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas serta menjadi referensi bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

D. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Cerdas di TK Islam Pranatami Kartasura dapat disimpulkan berhasil mengimplementasikan media pembelajaran yang mampu menstimulasi keterampilan berpikir anak usia dini secara optimal. Implementasi APE Rumah Cerdas sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif anak, serta membantu mengembangkan keterampilan berpikir anak, khususnya dalam aspek konsentrasi, pengenalan konsep dasar, pemecahan masalah sederhana, koordinasi motorik, dan pengenalan nilai keagamaan.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak merespons kegiatan dengan antusias dan mampu mengikuti aturan bermain secara bertahap, menyelesaikan permainan sederhana, serta berinteraksi secara positif dengan teman dan guru. Selain itu, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi guru sebagai mitra, yaitu meningkatnya pemahaman tentang pentingnya pemanfaatan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Faktor pendukung keberhasilan kegiatan meliputi kesesuaian desain APE Rumah Cerdas dengan tahap perkembangan anak usia dini, pendekatan pembelajaran melalui bermain, keterlibatan aktif guru selama

kegiatan, serta dukungan pihak sekolah dalam pelaksanaan program. Adapun faktor penghambat yang ditemukan selama kegiatan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan dan perbedaan tingkat kemampuan anak, sehingga beberapa anak masih memerlukan pendampingan lebih intensif. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak secara signifikan memengaruhi ketercapaian tujuan kegiatan. Dengan demikian, program pengabdian ini dinilai efektif dan berpotensi untuk dikembangkan serta diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai alternatif pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, disarankan agar pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Cerdas dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di TK Islam Pranatami Kartasura. Guru diharapkan terus mengembangkan variasi aktivitas bermain dengan memanfaatkan APE secara kreatif agar stimulasi keterampilan berpikir anak usia dini dapat berlangsung secara optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dukungan pihak sekolah juga diperlukan dalam menyediakan serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan ramah anak.

Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan agar waktu pelaksanaan diperpanjang dan cakupan kegiatan diperluas agar dampak program dapat lebih terasa dan terukur. Selain itu, penggunaan instrumen pendukung seperti lembar observasi terstruktur atau angket respon guru dan orang tua dapat dipertimbangkan untuk memperkuat dokumentasi luaran dan keberhasilan program serta mendukung pengembangan kegiatan serupa di lembaga PAUD lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru TK Islam Pranatami Kartasura atas dukungan, kerja sama, serta kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

Kami juga menyampaikan apresiasi kepada anak-anak TK Islam Pranatami Kartasura yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias selama kegiatan berlangsung.

Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh Tim PKM yang telah berkontribusi secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan kegiatan, sehingga program pengabdian ini dapat berjalan secara optimal. Kerja sama, komitmen, dan dedikasi seluruh tim menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *MENTARI Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.60155/mentari.v4i2.481>
- Damayanti, P. D., Muslih, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Ervina, R. (2022). Efektifitas Seni Melipat Kertas Origami Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Peserta Didik Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA (Roudlotul Athfal) Dewi Sartika Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto. *JOECES: Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 404–440. <https://doi.org/10.54180/joeces.v2i2.3649>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitriani, H. (2025). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v14i4.1000>
- Hardianti, F., & Muzdalifah, F. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Alat Permainan Edukatif Bahan Daur Ulang. *AS-SABIQUN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 274–286. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/2804>
- Hasibuan, A. N. (2023). Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Buhuts Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 283–299. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v3i2.9726>
- Ilindra. (2021). *Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Nasron HK, H., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17–37. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v1i1.551>
- Rahmawati, T., Nurhasanah, Habibi, M. A. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163–

170.

<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2766>

Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>

Rosidah, A. K., Hashipah, H., Arifah, W. T., & Sianturi, R. (2023). Analisis dan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor di TK Negeri Pembinaan Kota Tasikmalaya. *Jurnal Usia Dini*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i1.47814>

Setianingrum, I., & Hidayana, A. F. (2025). Pemilihan Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Child Kingdom : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.53961/childom.v3i1.191>

Syarif, A., Suryana, A., Rosidah, A., & Sunarti, A. (2024). Pelatihan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Di Desa Mekarnangka. *JAHE: Journal Of Human And Education*, 4(5), 1104–1111. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1700>

Zuhrotulaini, B. H., & Rachmi, E. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Ape Dalam Dan Ape Luar Sederhana. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.37216/aura.v1i2.438>