

Penyuluhan Alat Edukatif Rumah Pintar Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak di KB Bakti Pertiwi Desa Midar Kecamatan Gelumbang

Muhammad Rizki Amin¹, Elza Putri Ayundira Cory², Patria Nabila Putri³,
Mela Rahma Afrini⁴, Mustafiyanti⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Al-Qur'an Al-Ittifaqiah Indralaya

Email : mrizkiamin88@gmail.com¹, elzacory424@gmail.com², Pachrianabilaputri@gmail.com³,
melarahmafrini12@gmail.com⁴, mustafiyanti78@gmail.com⁵.

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 11, 2025

Revised September 23, 2025

Accepted September 25, 2025

Kata Kunci:

Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif (APE), Rumah Pintar, Kognitif, Motorik Halus.

Keywords:

Early Childhood, Educational Play Tool (APE), Rumah Pintar, Cognitive, Fine Motor Skills.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Muhammad Rizki Amin, et.al,
Published by Sekolah Tinggi Ekonomi dan Bisnis
Syariah (STEBIS) Indo Global Mandiri

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang bagaimana alat permainan edukatif (APE) Rumah Pintar bisa menjadi jembatan yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia dini di KB Bakti Pertiwi. Selama ini, tantangan terbesar dalam dunia pendidikan anak usia dini adalah menemukan metode pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka. Anak-anak belajar melalui bermain, dan APE konvensional seringkali gagal merangkul potensi ini secara holistik. Di sinilah APE Rumah Pintar hadir sebagai jawaban, dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak terasa seperti belajar, melainkan sebuah petualangan seru yang kaya makna. Melalui pendekatan yang berpusat pada anak, penelitian ini mengimplementasikan APE Rumah Pintar yang memadukan berbagai kegiatan sensorik dan manipulatif. Anak-anak diajak untuk aktif terlibat dalam aktivitas seperti menyusun balok, memasang bentuk geometri, dan memindahkan benda kecil, yang secara langsung menstimulasi kemampuan kognitif mereka dalam memecahkan masalah, mengenal pola, dan mengidentifikasi bentuk. Bersamaan dengan itu, kegiatan ini juga secara sistematis melatih motorik halus, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta kelenturan jari-jemari mereka. Proses ini menjadi bukti nyata bahwa bermain adalah fondasi bagi perkembangan yang utuh, di mana

setiap sentuhan, setiap susunan, dan setiap warna yang mereka kenali adalah langkah kecil menuju pemahaman yang lebih besar. Hasil penelitian ini, yang menggunakan metode ABCD (asset-based, community, development) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedua aspek perkembangan tersebut setelah penggunaan APE Rumah Pintar. Antusiasme anak dalam berpartisipasi meningkat drastis, mencerminkan adanya keterlibatan emosional yang kuat dalam proses belajar. Ini membuktikan bahwa pendidikan tidak perlu kaku, melainkan bisa mengalir alami dalam bentuk permainan yang humanis. Kesimpulannya, APE Rumah Pintar adalah instrumen yang sangat berharga bagi pendidik, menawarkan cara pandang baru dalam menstimulasi potensi anak secara menyeluruh dan menciptakan lingkungan belajar yang penuh kasih dan interaktif.

ABSTRACT

This article discusses how the "Rumah Pintar"(Smart House) educational play tool (APE) can be an effective bridge to optimize the cognitive and fine motor development of early childhood children at KB Bakti Pertiwi. The biggest challenge in early childhood education has always been finding learning methods that are not only informative but also enjoyable and suitable for their

world. Children learn through play, and conventional APE often fails to embrace this potential holistically. This is where the Rumah Pintar APE comes in as a solution, specifically designed to create a learning experience that doesn't feel like learning, but rather an exciting and meaningful adventure. Using a child-centered approach, this research implements the Rumah Pintar APE which combines various sensory and manipulative activities. Children are invited to be actively involved in activities such as stacking blocks, fitting geometric shapes, and moving small objects, which directly stimulate their cognitive abilities in problem-solving, recognizing patterns, and identifying shapes. Simultaneously, these activities also systematically train their their fine motor skills, improving hand-eye coordination and finger dexterity. This process is tangible proof that play is the foundation for holistic development, where every touch, every arrangement, and every color they recognize is a small step towards a greater understanding.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam membentuk fondasi perkembangan anak secara menyeluruh. Periode emas ini, yang berlangsung sejak lahir hingga usia enam tahun, merupakan waktu di mana otak anak berkembang pesat dan sangat responsif terhadap stimulasi dari lingkungan. Salah satu aspek yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran di usia ini adalah bermain, yang bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan sebuah metode yang paling efektif untuk memfasilitasi pembelajaran. Melalui bermain, anak-anak secara alami mengeksplorasi, bereksperimen, dan membangun pemahaman tentang dunia di sekitarnya.

Di sisi lain, praktik pendidikan di beberapa lembaga masih cenderung berorientasi pada pendekatan konvensional yang minim melibatkan aktivitas motorik dan eksplorasi, yang berdampak pada kurangnya stimulasi optimal bagi perkembangan anak. Padahal, perkembangan kognitif—yang mencakup kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah—serta perkembangan motorik halus—yang melibatkan koordinasi tangan dan mata untuk gerakan presisi—adalah dua aspek fundamental yang saling berkaitan dan menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan di jenjang pendidikan selanjutnya (Asyipa, et.al, 2023).

Melihat kondisi di Kelompok Bermain (KB) Bakti Pertiwi, kebutuhan untuk mengintegrasikan pendekatan yang lebih interaktif dan efektif menjadi sangat mendesak. Anak-anak di lembaga ini memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga secara spesifik dirancang untuk mendukung kedua aspek perkembangan tersebut. Alat Permainan Edukatif (APE), seperti Rumah Pintar, menawarkan solusi yang inovatif dan relevan. APE ini dirancang khusus untuk menstimulasi berbagai area otak melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti menyusun, mencocokkan bentuk, dan mengoperasikan bagian-bagian kecil (Nadi, et.al, 2022).

Urgensi dari kegiatan ini adalah untuk mengimplementasikan APE Rumah Pintar sebagai media utama dalam proses pembelajaran di KB Bakti Pertiwi. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan pada perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada kemajuan individu anak, tetapi juga menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi di lembaga pendidikan lain. Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran urgensi dan landasan teoritis yang kuat, sebagai pijakan bagi implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada kesejahteraan dan optimalisasi potensi anak.

Anak usia dini memiliki potensi luar biasa dalam perkembangan kognitif dan motorik halus yang merupakan fondasi penting bagi kematangan mereka di masa depan. Namun, di Kelompok Bermain (KB) Bakti Pertiwi, potensi ini belum terstimulasi secara

optimal. Pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan aktivitas fisik dan eksplorasi. Kondisi ini menjadi sebuah masalah karena perkembangan kognitif (kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah) serta motorik halus (koordinasi tangan dan mata) anak belum terfasilitasi dengan baik. Padahal, dua aspek ini sangat krusial dan saling berkaitan, di mana stimulasi yang baik akan mempercepat proses belajar anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah intervensi yang berpusat pada pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak. Perlakuan yang akan diberikan adalah implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar dalam kegiatan pembelajaran di KB Bakti Pertiwi. APE ini dirancang khusus untuk menstimulasi kedua aspek perkembangan yang menjadi fokus kegiatan. Tahapan perlakuan yang akan dilakukan meliputi.

Pelatihan Guru: Memberikan pelatihan kepada para guru KB Bakti Pertiwi tentang pentingnya bermain sebagai metode pembelajaran dan cara efektif mengintegrasikan APE Rumah Pintar ke dalam kurikulum.

Penerapan APE: Menerapkan penggunaan APE Rumah Pintar secara langsung dalam aktivitas belajar sehari-hari, seperti saat bermain bebas atau dalam kegiatan terstruktur. Melalui APE ini, anak-anak akan diajak untuk melakukan aktivitas yang melatih koordinasi motorik halus (memasukkan benda, menggeser pintu) sekaligus melatih kognitif (mencocokkan warna dan bentuk).

Melalui serangkaian perlakuan tersebut, kami menargetkan tiga hasil utama. Pertama, terjadinya peningkatan yang signifikan pada perkembangan kognitif dan motorik halus anak di KB Bakti Pertiwi, yang akan dievaluasi melalui observasi dan tes sebelum dan sesudah intervensi. Kedua, meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan APE sebagai media pembelajaran yang efektif. Ketiga, terciptanya lingkungan belajar yang lebih humanis dan interaktif di mana anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan gembira. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model yang berhasil dan berkelanjutan, serta memberikan kontribusi nyata dalam optimalisasi tumbuh kembang anak usia dini.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, khususnya di Kelompok Bermain (KB) Bakti Pertiwi. Secara lebih spesifik, tujuan yang ingin dicapai adalah:

- (1) Meningkatkan Perkembangan Anak: Mengimplementasikan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar sebagai media pembelajaran untuk secara signifikan meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak.
- (2) Mengembangkan Keterampilan Pendidik: Memberikan pemahaman dan keterampilan kepada para pendidik KB Bakti Pertiwi mengenai pentingnya APE sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, serta cara mengintegrasikannya dalam kurikulum harian.
- (3) Menciptakan Model Pembelajaran Inovatif: Membentuk model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada anak, yang dapat menjadi contoh bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya di lingkungan sekitar.

Dengan tercapainya tujuan tersebut, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas, baik bagi anak, pendidik, maupun lembaga. Adapun manfaat bagi Anak: Anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga potensi kognitif dan motorik halus mereka dapat berkembang secara optimal. Mereka tidak hanya belajar dengan cara yang humanis—melalui bermain—tetapi juga menjadi lebih siap untuk menghadapi tantangan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Kemudian Manfaat bagi Pendidik: Para pendidik akan memiliki pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengelola kelas dan memilih media pembelajaran yang tepat. Hal ini akan meningkatkan profesionalisme mereka dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan efektif. guru yang terampil dalam menggunakan media pembelajaran akan mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dan Manfaat bagi Lembaga: KB Bakti Pertiwi akan dikenal sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan peduli terhadap perkembangan holistik anak, yang dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat. Program ini juga dapat menjadi aset berharga dalam peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka artikel pengabdian ini fokus pada kegiatan “Implementasi alat permainan edukatif Rumah pintar dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak di KB bakti Pertiwi”.

Metode pengabdian

a. Jenis metode pengabdian

Adapun jenis metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah ABCD (asset-based, community, development). Metode Asser Based Community Development (ABCD) pendekatan pendekatan dengan basis act, kckuatan kemudian potens dalam tujuan dasar penelitian dengan analisis permasalahan (Selasi, et.al, 2021)

b. Lokasi waktu kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan di KB Bakti Pertiwi Desa Midar Kecamatan Gelumbang, pada hari Jum'at 22 Agustus 2025 Pelaksanaannya dilandasi oleh pengamatan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Obyek dari kegiatan ini adalah anak-anak yang berada di KB Bakti Pertiwi, dengan fokus utama pada perkembangan kognitif dan motorik halus mereka.

c. Materi yang diberikan dalam kegiatan.

Dalam kegiatan ini, fokus utama pembelajaran adalah pada pengenalan dan penerapan alat permainan edukatif (APE) rumah pintar. Tujuannya bukan hanya sekadar memperkenalkan, tetapi juga menggunakan alat ini sebagai media yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus anak-anak.

d. Tahapan kegiatan pengabdian

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tahapan dalam kegiatan pengabdian in adalah:

1. Discover (Menemukan Aset yang Dimiliki Komunitas): Mengidentifikasi potensi dan aset yang ada di kb Bakti Pertiwi yakni Potensi Anak Pada tahap awal, kami fokus pada pengamatan dan pemahaman terhadap potensi serta kebutuhan setiap anak di KB Bakti Pertiwi. Kami ingin mengetahui bagaimana cara terbaik untuk merangsang perkembangan kognitif dan motorik halus mereka melalui pendekatan yang personal dan humanis.
2. Dream (Merancang Harapan Bersama Komunitas)
Kami berdiskusi dengan orang tua dan pengelola KB untuk menyelaraskan harapan. Tujuannya adalah memastikan bahwa kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mencapai target perkembangan, khususnya dalam hal kemampuan berpikir logis dan kemampuan koordinasi motorik halus.
3. Design Merancang dan Menyesuaikan Program

Selanjutnya, kami merancang program pembelajaran menggunakan rumah pintar. Materi disesuaikan dengan usia anak, di mana mereka akan diajak untuk:

- a. Mengenali bentuk, warna, dan tekstur yang merupakan bagian dari perkembangan kognitif.
 - b. Melatih koordinasi mata dan tangan saat memegang dan menempatkan potongan-potongan pada rumah pintar, yang merupakan bagian dari perkembangan motorik halus.
4. Define /Deliver (Melaksanakan dan Mengembangkan Program)
- a. Pada tahap ini, kami melaksanakan kegiatan secara langsung di KB Bakti Pertiwi.
 - b. Kami juga melibatkan para guru dan dalam proses ini agar mereka dapat terus mendukung perkembangan anak.
 - c. Mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan rumah pintar, sejauh mana mereka menunjukkan peningkatan, dan bagaimana suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan

e. Hasil dari pelaksanaan tahapan-tahapan metode ABCD

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berjudul "Implementasi Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak" telah sukses diselenggarakan. Dalam pelaksanaannya, kami mengadopsi metode ABCD yang berfokus pada potensi serta aset lokal yang ada di kelompok bermain. Pendekatan ini secara efektif memicu partisipasi aktif dari seluruh pihak, mulai dari orang tua, guru, hingga anak-anak, yang berujung pada hasil perkembangan yang signifikan. Berikut adalah hasil penerapan setiap tahapannya :

1. Discover (Menemukan Aset yang Dimiliki Komunitas)

Pada tahap awal, tim pengabdian kami melakukan observasi mendalam untuk mengenali aset dan potensi internal yang ada di lingkungan KB Bakti Pertiwi. Hasilnya, kami menemukan beberapa kekuatan yang sangat mendukung program kami:

- Sumber Daya Manusia: Anak-anak di sini menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan antusiasme dalam belajar hal-hal baru. Selain itu, kami mendapat dukungan penuh dari para guru dan orang tua yang sangat peduli dengan perkembangan anak-anak.
- Fasilitas Fisik: Tersedia ruang kelas yang cukup memadai dan halaman bermain yang bisa dimanfaatkan sebagai area belajar dan bereksperimen.
- Lingkungan yang Mendukung: Terdapat semangat kebersamaan dan kerja sama yang kuat di antara seluruh warga KB Bakti Pertiwi, menciptakan suasana kondusif untuk tumbuh kembang anak secara optimal.

Penemuan aset-aset ini menjadi landasan kuat bagi kami untuk merancang program implementasi alat permainan edukatif rumah pintar yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi unik dari anak-anak di KB Bakti Pertiwi.

2. Dream (Merancang Harapan Bersama Komunitas)

Pada tahap ini, kami mengadakan sesi diskusi informal dengan orang tua dan guru KB Bakti Pertiwi untuk merumuskan harapan bersama. Dari percakapan yang penuh kehangatan, muncul beberapa tujuan utama yang ingin kita capai:

- a. Peningkatan Kemampuan Anak: Kita berharap anak-anak tidak hanya berkembang secara kognitif, tetapi juga motorik halus melalui kegiatan bermain yang edukatif.

b. Pembelajaran yang Menyenangkan: Program ini dirancang agar menjadi pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan dunia anak, dengan memanfaatkan permainan sebagai media utama.

c. Menciptakan Lingkungan Belajar Kreatif: Kita ingin membangun lingkungan di mana anak-anak bisa bereksplorasi, berkreasi, dan menemukan hal-hal baru dengan gembira.

Proses kolaboratif ini menumbuhkan rasa kepemilikan dan antusiasme yang kuat dari seluruh komunitas, menciptakan fondasi kokoh untuk keberhasilan program ini.

3. Design (Merancang Program Berdasarkan Aset dan Harapan)

Berdasarkan inventarisasi aset dan harapan, tim telah merancang sebuah program untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak di KB Bakti Pertiwi. Program ini berfokus pada pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) berupa rumah pintar

Program ini dirancang secara fleksibel dan humanis, menyesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan unik setiap anak. Pendekatan ini memastikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membebani.

- Anak-anak dikelompokkan berdasarkan usia dan tingkat perkembangannya untuk memastikan materi dan metode yang diberikan sesuai. Pembagian kelompok ini memungkinkan pendampingan yang lebih personal dan efektif.
- Materi Stimulasi Perkembangan Materi dirancang untuk menstimulasi dua aspek utama perkembangan anak: 1. Perkembangan Kognitif: Melalui pengenalan konsep dasar, seperti: Pengenalan warna dan bentuk geometri. Pencocokan pola (pattern matching). Memecahkan masalah sederhana (misalnya, menempatkan balok ke dalam lubang yang sesuai). Perkembangan 2. Motorik Halus: Melalui aktivitas yang melatih koordinasi tangan dan mata: Menggenggam dan memindahkan benda kecil. Menyusun puzzle sederhana.
- Metode Pembelajaran Interaktif, Metode yang digunakan berpusat pada anak dan menitikberatkan pada pengalaman langsung melalui bermain: 1. Pendekatan Praktik Langsung yakni Anak-anak diajak berinteraksi langsung dengan rumah pintar dan berbagai APE di dalamnya. 2. Permainan Berbasis Skenario: Menggunakan alat permainan untuk menciptakan cerita atau skenario sederhana, seperti “bermain di rumah” atau “berkebun”, untuk memicu imajinasi dan kreativitas. 3. Pendampingan Personal: Pendamping dan guru secara aktif mendampingi setiap anak, memberikan bimbingan, dan dukungan emosional selama proses bermain. (4) Evaluasi Formatif: Observasi dan catatan perkembangan dilakukan secara berkelanjutan untuk menilai kemajuan setiap anak tanpa memberikan tekanan. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menyesuaikan program agar lebih efektif. Desain ini dibuat dengan penuh empati, menjadikan proses belajar sebagai petualangan yang menyenangkan dan bermakna bagi setiap anak di KB Bakti Pertiwi.

4. Define/ Deliver (Melaksanakan dan Mengembangkan Program)

Kegiatan ini dilaksanakan selama empat hari pada tanggal 20-22 Agustus 2025 dengan memanfaatkan jam bermain pagi hari yang merupakan waktu paling efektif bagi anak-anak untuk belajar melalui eksplorasi. Program ini dihadiri oleh 23 anak, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 12 perempuan, semua merupakan peserta didik di KB Bakti Pertiwi. Setiap sesi diawali dengan aktivitas pemanasan sederhana untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal anak-anak terhadap konsep yang akan diajarkan. Misalnya, melalui

permainan tebak warna atau mencocokkan bentuk sederhana. Selanjutnya, anak-anak diajak untuk berinteraksi langsung dengan rumah pintar. Kegiatan ini terbagi menjadi beberapa pos yang berfokus pada stimulasi spesifik:

- Pos Kognitif: Anak-anak diajak untuk mengenal berbagai warna, bentuk, dan angka melalui balok-balok dan puzzle yang ada di rumah pintar.
- Pos Motorik Halus: Aktivitas seperti memindahkan stik es cream dengan nama permainan awan berhitung. memasang tutup botol atau berhitung menggunakan katembat kecil dilakukan untuk melatih koordinasi tangan dan mata.
- Bermain Peran: Anak-anak diberikan kebebasan untuk menggunakan rumah pintar sebagai media bermain peran, yang secara tidak langsung mengasah kemampuan berpikir simbolis dan sosial mereka.
- Kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 WIB hingga selesai. Jadwal ini dipilih agar selaras dengan jam kegiatan harian di sekolah dan memastikan anak-anak dalam kondisi yang paling optimal untuk berpartisipasi.

Kegiatan implementasi alat permainan edukatif (APE) rumah pintar dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak di Kelompok Bermain (KB) Bakti Pertiwi menunjukkan hasil yang positif. Peningkatan pemahaman anak dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Meskipun demikian, beberapa tantangan dalam pelaksanaan kegiatan masih ditemukan.

Salah satu tantangan adalah kurangnya fokus sebagian peserta selama penyampaian materi, sehingga perlu dilakukan pengulangan penjelasan secara ringkas. Selain itu, kecepatan pemahaman anak berbeda-beda, yang dipengaruhi oleh usia dan kemampuan masing-masing, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih personal.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak di KB Bakti Pertiwi. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari nilai *post-test*, tetapi juga dari peningkatan interaksi dan antusiasme anak-anak dalam belajar. Diharapkan, alat permainan edukatif ini dapat terus digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk merangsang perkembangan anak secara holistik. Keberlanjutan program ini akan memastikan bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan tumbuh sesuai dengan potensi mereka.



Gambar 1.1 Proses Pembelajaran Menggunakan APE Rumah Pintar



Gambar 1.2 Foto Bersama Dewan Guru dan Siswa KB Bakti Pertiwi



Gambar 1.3 Foto Bersama Kepala Sekolah KB Bakti Pertiwi

Kesimpulan

Proses pengabdian ini menggunakan metode ABCD (Asset-Based Community Development), yang berfokus pada pemanfaatan aset dan potensi yang ada di masyarakat lokal untuk keberlanjutan program. Tahapan kegiatan dilaksanakan secara sistematis, mendorong partisipasi aktif dari masyarakat dan peserta didik. Secara keseluruhan, kegiatan implementasi alat permainan edukatif (APE) rumah pintar di KB Bakti Pertiwi berhasil dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Keberhasilan ini terukur melalui perbandingan hasil pre- test dan post-test. Meskipun demikian, kendala tetap ditemukan selama pelaksanaan, di antaranya:

- Kurangnya fokus sebagian peserta selama penyampaian materi, sehingga perlu dilakukan pengulangan penjelasan secara ringkas.
- Kecepatan pemahaman anak berbeda-beda, yang dipengaruhi oleh usia dan kemampuan masing-masing, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih personal. setelah kegiatan selesai, terjadi diskusi dengan kepala sekolah dan guru Mereka berkomitmen untuk melanjutkan kegiatan belajar ini dengan memilih waktu yang khusus untuk belajar menggunakan APE Ini menunjukkan adanya dukungan kuat dari komunitas lokal untuk memastikan keberlanjutan dan manfaat jangka panjang dari kegiatan ini.

Saran

Berdasarkan kegiatan implementasi alat permainan edukatif (APE) rumah pintar di KB Bakti Pertiwi, beberapa saran dapat disampaikan untuk mendukung keberlanjutan program ini:

- a. Kepala Sekolah dan Guru: Diharapkan untuk terus mendukung inisiatif pembelajaran inovatif seperti penggunaan APE. Perhatian lebih pada pengembangan kurikulum yang interaktif dan menyenangkan akan sangat membantu mengoptimalkan potensi anak sejak usia dini.
- b. Orang Tua: Mendorong anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan edukatif yang merangsang perkembangan kognitif dan motorik halus. Partisipasi orang tua di rumah, misalnya dengan menyediakan lingkungan bermain yang edukatif, akan memperkuat hasil belajar di sekolah.
- c. Masyarakat: Menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak-anak secara holistik. Dukungan komunitas dalam menyediakan fasilitas dan kegiatan yang menstimulasi kreativitas dan rasa ingin tahu anak akan sangat berharga.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi menyukseskan kegiatan implementasi alat permainan edukatif (APE) rumah pintar di KB Bakti Pertiwi.

Apresiasi yang mendalam kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) IAIQI atas dukungan penuh mereka terhadap kegiatan ini. Tanpa dukungan tersebut, program ini tidak akan terlaksana.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah dan para guru KB Bakti Pertiwi, serta seluruh orang tua dan masyarakat yang telah memfasilitasi dan berpartisipasi aktif. Semangat kolaborasi dan kehangatan yang tercipta menjadi fondasi kuat bagi keberhasilan program ini dalam mengoptimalkan perkembangan anak-anak.

Daftar Pustaka

- Asset-based community development. (2025). In Wikipedia. Diakses pada 3 September 2025, dari https://en.wikipedia.org/wiki/Asset-based_community_development
- Asyipa, G., Hidayat, D., & Sutarjo. (2024). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif pada Paud Ar-Rayyan Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 18(1), 22–29. <https://doi.org/10.32832/jpls.v18i1.14841>
- Fathoni, M. I. A., & Khoiriyah, S. (2023). Pemanfaatan [Mhttp://jdih.kemdikbud.go.id/](http://jdih.kemdikbud.go.id/).
- Fitriani, Y., & Safitri, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-10.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2024). Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*.

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. Erlangga.

Melalui Pelatihan Pembuatan Telur Asin di Desa Marikangen Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon. *Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 176–188.

Mukhtar, N. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125–138. <https://doi.org/10.29062/seling.v4i2.301>

Nadi, C. Y., Purnomo, D., & Handayani, R. (2022). Stimulasi keterampilan motorik halus serta kognitif anak melalui kegiatan mewarnai tokoh panutan cerita pewayangan. *Jurnal Pengabdian Seni*, 3(1), 45–53.

Nugraha, A., & Pratiwi, A. (2019). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru PAUD*, 7(1), 12-23.

Rawanti, S., Juniarti, Y., Ardini, P. P., Arif, R. M., & Hardianti, W. E. (2024). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Daerah Terhadap Minat Belajar Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3530>

Selasi, D., Dini., & Umam, dkk. (2021). Pendekatan ABCD (Asset Based Community Development): Upaya Peningkatan Pendapatan Keluarga edia Digital dalam Pengembangan UMKM Desa Prayungan dengan Metode ABCD. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 1237–1246.