



GENIUS KIDS: MEMBANGUN KREATIVITAS DAN POTENSI ANAK MELALUI PROGRAM EDUKATIF DAN KREATIF

Imelda¹⁾, Nadiyah Imelda Putri²⁾, Amelia Artika Sari³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: imeldatohadi@gmail.com¹⁾, nadiyahimeldap@gmail.com²⁾,

ameliasariar@gmail.com³⁾

Abstract

The “Genius Kids: Building Children’s Creativity and Potential through Educational and Creative Programs” is a KKN Recognition program aimed at improving children’s creativity, basic abilities, social skills, and character building in Talang Buluh Village, Talang Kelapa District, Banyuasin Regency, South Sumatra. This study employed a qualitative descriptive method with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The activities carried out in this program included interaction-based education, English Fun Class, preschool learning activities, educational games, drawing and coloring, origami, audio-visual exploration, and Islamic Story Sessions. The results showed that the program had a positive impact on children’s development, including increased self-confidence, communication skills, creativity, literacy, numeracy, and social interaction. In addition, children became more active and enthusiastic in participating in the learning process. The program also received positive responses from the community because it created an interactive, enjoyable, and educational learning environment for children.

Keywords: *KKN Recognition, Children’s Creativity, Genius Kids Educational Program, Potential Development*

Abstrak

Program “Genius Kids: Membangun Kreativitas dan Potensi Anak melalui Program Edukatif dan Kreatif” merupakan kegiatan KKN Rekognisi yang bertujuan meningkatkan kreativitas, kemampuan dasar, keterampilan sosial, dan pembentukan karakter anak di Desa Kenten Laut, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi edukasi berbasis interaksi, *English Fun Class*, pembelajaran anak pra-sekolah, permainan edukatif, menggambar dan mewarnai, origami, eksplorasi audio visual, serta *Islamic Story Session*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, seperti meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, kreativitas, literasi, numerasi, dan interaksi sosial. Selain itu, anak-anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Program ini juga memperoleh respons positif dari masyarakat karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan edukatif bagi anak-anak.

Kata Kunci: *KKN Rekognisi, Kreativitas Anak, Genius Kids, Program Edukatif, Pengembangan Potensi*



I. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Rekognisi merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai agen perubahan, tetapi juga berkontribusi dalam membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan.

Kreativitas anak merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang dapat dikembangkan melalui stimulasi lingkungan belajar yang tepat (Saputri et al., 2023). Anak-anak yang mendapatkan ruang berekspresi dan pengalaman belajar menyenangkan cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis, percaya diri, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri (Fadila et al., 2025). Oleh sebab itu, program edukatif dan kreatif sangat dibutuhkan sebagai sarana untuk membantu anak mengembangkan potensi yang dimiliki sejak dini (Arlina et al., 2024). Penelitian Retnowati menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran kreatif seperti *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan melalui aktivitas bermain dan eksplorasi lingkungan sekitar (Retnowati, 2021).

Selain itu, pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan melalui berbagai media edukatif yang menarik dan interaktif. Penggunaan alat permainan edukatif berbasis permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan aspek kreativitas, kemampuan sosial, serta imajinasi anak usia dini (F. N. Fatimah et al., 2023). Permainan edukatif berbasis budaya lokal mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam mengembangkan kreativitas anak (Susanti & Wirman, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara kreatif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak di masyarakat (Gea & Zaga, 2025).

Program “*Genius Kids: Membangun Kreativitas dan Potensi Anak melalui Program Edukatif dan Kreatif*” hadir sebagai bentuk kontribusi mahasiswa KKN Rekognisi dalam memberikan ruang pembelajaran inovatif bagi anak-anak. Program ini dirancang melalui berbagai kegiatan seperti permainan edukatif, lomba kreatif, kegiatan seni, pembelajaran interaktif, serta aktivitas pengembangan bakat yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik, sosial, emosional, dan intelektual anak. Kegiatan edukatif berbasis kreativitas terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan anak dalam mengekspresikan diri di lingkungan sosialnya (Rahmawati & Fauzi, 2021).

Pengembangan kreativitas dan potensi anak merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, keluarga, dan masyarakat (Bella & Shofa, 2025). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berinovasi, serta mengekspresikan ide secara positif (Ajie et al., 2025). Pada masa anak-anak, kemampuan tersebut perlu dikembangkan melalui lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Khalisah, 2023). Namun, dalam praktiknya masih banyak anak yang belum memperoleh kesempatan belajar kreatif secara optimal, terutama di lingkungan masyarakat yang kegiatan pendidikannya masih berfokus pada pembelajaran konvensional (Bayu et al., 2023).

Desa Kenten Laut, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam



pengembangan pendidikan berbasis masyarakat. Anak-anak di desa ini memiliki antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar dan bermain, namun fasilitas serta program pengembangan kreativitas anak masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan aktivitas pasif, termasuk penggunaan gawai yang kurang terkontrol. Padahal, anak membutuhkan kegiatan edukatif yang mampu menstimulasi perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan motorik secara seimbang (Muafazain, 2024). Oleh karena itu, diperlukan program inovatif yang dapat menjadi wadah pengembangan kreativitas dan potensi anak melalui pendekatan edukatif dan kreatif (Afrianti, 2025).

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Rekognisi menjadi salah satu bentuk implementasi pengabdian masyarakat yang berorientasi pada penyelesaian permasalahan sosial melalui pendekatan partisipatif. Mahasiswa sebagai agen perubahan diharapkan mampu menghadirkan program-program yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan anak. Kegiatan edukatif berbasis kreativitas dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar anak karena dilakukan melalui metode bermain sambil belajar (Sugiharti & Musmundiroh, 2026).

Selain itu, kegiatan kreatif seperti seni, kerajinan tangan, lomba edukatif, dan permainan kelompok juga mampu membantu anak mengembangkan bakat dan keterampilan sosial (Telaumbanua & Bu'ulolo, 2024). Pembelajaran berbasis pengalaman langsung memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dalam proses belajar sehingga kemampuan eksplorasi dan imajinasi anak dapat berkembang dengan baik (Gea & Zaga, 2025).

Program "*Genius Kids: Membangun Kreativitas dan Potensi Anak melalui Program Edukatif dan Kreatif*" hadir sebagai bentuk kontribusi mahasiswa KKN Rekognisi dalam mendukung pengembangan kualitas pendidikan anak di Desa Kenten Laut. Program ini dirancang melalui berbagai kegiatan edukatif seperti permainan kreatif, pelatihan keterampilan, kegiatan seni, belajar interaktif, dan pengembangan karakter anak. Dengan adanya program ini, diharapkan anak-anak di Desa Kenten Laut mampu meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, kemampuan sosial, serta potensi diri mereka secara optimal. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi anak-anak di masyarakat.

II. METODE

Artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif guna mengetahui dan memahami secara mendalam proses pelaksanaan kegiatan "*Genius Kids: Membangun Kreativitas dan Potensi Anak melalui Program Edukatif dan Kreatif*" bagi anak-anak di lokasi KKN Rekognisi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu penelitian yang menjelaskan atau mendeskripsikan apa yang ada di lapangan (Hairani et al., 2023). Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada proses pelaksanaan kegiatan, interaksi sosial, serta perubahan perilaku dan antusiasme anak selama mengikuti program edukatif dan kreatif.

Penelitian dilaksanakan di Masjid Nur Islami Aminah, Jl. AK Nakowi No. 17, Desa Kenten Laut, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan 30961. Subjek penelitian adalah anak-anak Desa Kenten Laut yang terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan program "*Genius Kids*". Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara



langsung tingkat partisipasi, antusiasme, dan perkembangan kreativitas anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada orang tua dan beberapa peserta kegiatan untuk memperoleh informasi mengenai manfaat program, respons masyarakat, serta dampak kegiatan terhadap perkembangan anak. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, daftar hadir peserta, catatan program kerja, dan berbagai dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan program “*Genius Kids*” (Moleong, 2021).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Interaktif Miles dan Huberman (Sugiyono, 2022) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi, dirangkum, dan difokuskan pada informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan program edukatif dan pengembangan kreativitas anak. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data mengenai pelaksanaan program “*Genius Kids*” dalam membangun kreativitas dan potensi anak di Desa Kenten Laut, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Program “*Genius Kids: Membangun Kreativitas dan Potensi Anak melalui Program Edukatif dan Kreatif*” dilaksanakan di Desa Talang Buluh, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin. Program ini terdiri atas delapan kegiatan utama yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan dasar, keterampilan sosial, dan karakter anak.

1. Edukasi Berbasis Interaksi

Program ini dilaksanakan secara rutin di Masjid Nur Islami Aminah dengan durasi sekitar 1–2 jam setiap pertemuan. Metode yang digunakan adalah pendekatan interaktif seperti diskusi ringan, tanya jawab, serta permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak yang awalnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan serta berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak menjadi lebih percaya diri ketika berbicara di depan orang lain setelah mengikuti kegiatan tersebut.

2. *English Fun Class*

Program *English Fun Class* dilaksanakan pada siang hingga sore hari dengan durasi rata-rata 2–3 jam. Kegiatan dilakukan melalui permainan, pengenalan kosakata dasar bahasa Inggris, serta praktik pengucapan sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias dalam belajar bahasa Inggris dan mampu mengingat kosakata yang telah dipelajari. Beberapa peserta juga mulai berani mengucapkan kosakata bahasa Inggris secara mandiri tanpa bantuan pendamping.

3. Mengasah Kemampuan dan Kecerdasan Anak Pra-Sekolah

Kegiatan ini berfokus pada pengembangan kemampuan dasar melalui latihan menulis huruf dan angka, berhitung sederhana, menggambar, serta latihan mendikte. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mengalami perkembangan dalam mengenali huruf dan angka serta menunjukkan peningkatan konsentrasi selama



proses belajar berlangsung.

4. *Teacher Matching Games for Kids*

Dilaksanakan sebagai permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman materi (S. Fatimah, 2022), khususnya kosakata bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak lebih mudah mengingat kosakata yang telah dipelajari dan mampu menghubungkan gambar dengan konsep yang sesuai.

5. Imajinasi dalam Warna (Menggambar dan Mewarnai)

Kegiatan menggambar dan mewarnai dilakukan dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak lebih berani menampilkan hasil karya mereka serta mampu mengombinasikan warna dengan lebih kreatif dibandingkan sebelumnya.

6. Origami: Dari Kertas Menjadi Karya Seni

Program origami dilaksanakan melalui kegiatan melipat kertas menjadi berbagai bentuk sederhana seperti kupu-kupu, bunga, burung, dan bentuk lainnya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mampu mengikuti instruksi dengan baik serta menunjukkan peningkatan ketelitian dan kesabaran dalam menyelesaikan tugas.

7. Eksplorasi Audio Visual melalui Musik dan Konten Digital

Kegiatan ini memanfaatkan video edukatif, lagu anak, dan konten visual sebagai media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak lebih fokus dan mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, anak-anak juga lebih cepat mengingat huruf, angka, dan kosakata yang dipelajari melalui media audio visual.

8. *Islamic Story Session*

Program *Islamic Story Session* dilaksanakan melalui kegiatan bercerita dengan tema kejujuran, disiplin, kebersihan, tanggung jawab, keberanian, dan anti perundungan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mampu memahami pesan moral yang disampaikan dan aktif berpartisipasi dalam sesi diskusi setelah kegiatan berlangsung.

B. Pembahasan

Hasil pelaksanaan program "*Genius Kids*" menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar. Pada kegiatan Edukasi Berbasis Interaksi, anak-anak menunjukkan peningkatan keberanian dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk aktif berpartisipasi dapat membantu mengembangkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial mereka.

Pada kegiatan *English Fun Class*, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat belajar bahasa Inggris. Anak-anak menjadi lebih mudah memahami dan mengingat kosakata karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan.

Program Mengasah Kemampuan dan Kecerdasan Anak Pra-Sekolah juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan literasi dan numerasi dasar. Kegiatan menulis, berhitung, dan mendikte membantu anak mengenali huruf dan angka dengan lebih baik serta meningkatkan konsentrasi selama proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pemberian stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat membantu meningkatkan kemampuan akademik dasar mereka.



Kegiatan *Teacher Matching Games for Kids*, menggambar dan mewarnai, serta origami menunjukkan bahwa media visual dan aktivitas kreatif memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas anak. Anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat mengembangkan daya imajinasi, kemampuan berpikir kreatif, serta keterampilan motorik halus.

Selain itu, penggunaan media audio visual melalui lagu, video edukatif, dan konten digital mampu meningkatkan perhatian dan daya ingat anak terhadap materi yang dipelajari. Anak-anak terlihat lebih mudah memahami konsep yang disampaikan ketika materi dipadukan dengan unsur visual dan audio yang menarik.

Program *Islamic Story Session* juga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter anak. Melalui metode storytelling, anak-anak tidak hanya memperoleh hiburan tetapi juga memahami nilai-nilai moral dan keagamaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, program "*Genius Kids*" berhasil memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas, kemampuan dasar, keterampilan sosial, dan karakter anak di Desa Talang Buluh. Keberhasilan program didukung oleh penggunaan metode pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga anak-anak lebih antusias dalam mengikuti setiap kegiatan yang dilaksanakan. Selain itu, program ini juga memperoleh respons positif dari orang tua dan masyarakat karena dinilai mampu menjadi sarana edukatif yang mendukung perkembangan anak di lingkungan desa.

IV. SIMPULAN

Program "*Genius Kids: Membangun Kreativitas dan Potensi Anak melalui Program Edukatif dan Kreatif*" yang dilaksanakan dalam kegiatan KKN Rekognisi di Desa Kenten Laut, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan berhasil memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas, kemampuan dasar, keterampilan sosial, dan pembentukan karakter anak. Berbagai kegiatan yang dilaksanakan melalui pendekatan edukatif, interaktif, dan kreatif mampu meningkatkan partisipasi, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, serta minat belajar anak. Selain itu, program ini memperoleh respons positif dari orang tua dan masyarakat karena dinilai mampu menjadi sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan anak di lingkungan desa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan program, diperlukan keberlanjutan kegiatan edukatif dan kreatif bagi anak-anak agar perkembangan kemampuan dan kreativitas yang telah terbentuk dapat terus ditingkatkan. Selain itu, dukungan masyarakat, orang tua, dan pihak terkait perlu diperkuat untuk meningkatkan partisipasi peserta serta keberlangsungan program. Pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif juga disarankan agar kegiatan serupa dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, M. (2025). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 / IX Sekernan Muaro Jambi. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(3), 201–210.
- Ajie, D. P., Septiana, Y. I. W., & Putri, S. M. (2025). Pengembangan Kreativitas Anak Usia



- Dini Melalui Permainan Edukatif Ramah Lingkungan. *Jurnal Asghar*, 5(1), 61–68.
- Arlina, Nasution, A., Sunya, A. S., & Latifah. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Dengan Media Lego. *Cemara Journal*, II(1), 109–120.
- Bayu, D. R., Wijaya, A. P., Pulungan, W. S. T., Nitami, S. D., Barira, S., Syahputra, R., & Siregar, A. (2023). Krerativitas Dan Kolaborasi Pengembangan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat SD Negeri 105424 Bukit Cermin. *DIDAKTIK : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5).
- Bella, E. K. Z., & Shofa, M. F. (2025). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional anak usia dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(1), 30–38.
- Fadila, M., Siregar, D. M., Nasution, I., Khairani, Y. D., & Tanjung, A. A. (2025). Implementasi Festival Anak sebagai Sarana Pengembangan Prestasi dan Kreativitas Generasi Muda di Kelurahan Aek Kota Batu. *KAWANAD : JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 4(2), 123–130.
- 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).
- Fatimah, S. (2022). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini DI TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah*. UIN Walisongo Semarang.
- Gea, A., & Zaga, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Kirani : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Hairani, Innuddin, M., Rachman, D. F., Fathoni, A., & Hadi, S. (2023). Sosialisasi Internet Sehat, Cerdas, Kreatif Dan Produktif Pada Masyarakat Kalijaga Baru. *Valid Jurnal Pengabdian*, 1(3).
- Khalisah, M. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Minat Belajar Anak Di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Nusa Kota Makassar. *Universitas Negeri Makassar*.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Muafazain, F. (2024). *Pengembangan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini Melalui Metoe Show And Tell Di RA Nurul Ulum Semarang*. UIN Walisongo Semarang.
- Rahmawati, R. D., & Fauzi, M. I. (2021). Penerapan Metode Cerita Islami Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI (SMK Tarbiyatunnasi'in Pacul Gowang Diwek Jombang). *Jurnal Education and Development*, 9(4), 443–446.
- Retnowati. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *JurnalEducatio*, 7(2), 465–470. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>
- Saputri, V. A. M., Seneru, W., Pramudita, M. R., & Rimawati. (2023). English Fun : Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Oral Communication Skill Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB). *Community*, 3(2), 90–96.
- Sugiharti, R. K., & Musmundiroh. (2026). Pengaruh Mewarnai Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Balita : STudi Analisis. *Jurnal Ilmiah Permas : Jurnal Ilmiah Stikes Kendal*, 16(2), 239–244.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Susanti, R., & Wirman, A. (2025). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggunting Kertas Origami Berpola di PAUD Harapan Kita Kota



**Education, Language, and Arts: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
FKIP Universitas Lampung** || E-ISSN: 2830-5205 || Hal: 91—98
Situs Jurnal: <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/ela/index>
Vol.4 No.2, September 2025 || DOI Jurnal: <https://doi.org/10.23960/ela.v5i1>

Sawahlunto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2724–2733.
Telaumbanua, K., & Bu'ulolo, B. (2024). Manfaat Seni Rupa dalam Merangsang
Kreativitas Anak Usia Dini. *KHIRANI : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).