



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://journal.unwira.ac.id/index.php/BERBAKTI>

PEMANFAATAN LIMBAH KARDUS UNTUK MELATIH KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK PELANGI PALU

Durrotunnisa¹, Nurhayati², Hesti Putri Setianingsih³, Besse Nirmala^{4*}

^{1,2,3,4} Universitas Tadulako, Indonesia

e-mail: bessenirmala@gmail.com^{4*}

Dikirim: 25 April 2025, Direvisi: 14 Mei 2025, Diterima: 21 Mei 2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh fenomena banyaknya anak yang lebih tertarik bermain gawai daripada mengeksplorasi mainan yang sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Minimnya kesempatan dan ruang dari lingkungan sekitar untuk bermain aktif turut memperkuat kecenderungan ini. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian bertujuan untuk mengajak guru dan anak usia dini merancang dan menciptakan mainan ramah lingkungan dari bahan yang mudah ditemukan di sekitar, seperti kardus dan limbah rumah tangga lainnya. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pendampingan pembuatan mainan kreatif di Lembaga PAUD, dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan anak secara aktif dalam proses desain. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak usia dini mampu menciptakan desain mainan seperti rumah-rumahan dengan hiasan dari pipet, stik es krim, dan pewarna, serta menunjukkan kreativitas dalam proses tersebut. Selain itu, kemampuan kolaboratif antaranak dalam kelompok juga tampak berkembang, mencerminkan peningkatan keterampilan kognitif dan sosial. Hasilnya menunjukkan anak memiliki skor kreativitas rata-rata sebesar 81,86%. Kesimpulannya, kegiatan ini berdampak positif dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak melalui pemanfaatan bahan ramah lingkungan.

Kata kunci: Anak usia dini; kardus; kolaborasi; kreativitas; limbah rumah tangga; mainan ramah lingkungan.

ABSTRACT

This community service activity was motivated by the phenomenon of many children being more interested in playing with gadgets rather than exploring toys that are appropriate for their developmental stage. The lack of opportunities and space in the surrounding environment for active play further reinforces this tendency. Therefore, this program aimed to encourage teachers and young children to design and create eco-friendly toys using easily accessible materials such as cardboard and other household waste. The implementation method was carried out through guided creative toy-making activities at early childhood education (ECE), using a participatory approach that actively involved children in the design process. The results showed that young children were able to create toy designs, such as miniature houses decorated with straws, popsicle sticks, and coloring materials, and demonstrated creativity throughout the process. In addition, children's collaborative abilities within their groups also appeared to develop, reflecting improvements in both cognitive and social skills. In conclusion, this activity had a positive impact on developing children's creativity and critical thinking skills through the use of environmentally friendly materials.

Keywords: Early childhood; cardboard; collaboration; creativity; household waste; eco-friendly toys.



1. PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak-anak. Salah satu dampak signifikan dari globalisasi adalah penyebaran teknologi informasi yang begitu pesat. Teknologi, khususnya gawai, menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Tahun 2020, Boston College pada tahun 2020 melakukan kajian dan menemukan, sekitar 75% dari anak-anak usia dini sering mengalami kesulitan tidur akibat penggunaan alat elektronik secara berlebihan dan tanpa pengawasan, sementara di Indonesia, hampir 80% orang tua menggunakan perangkat seluler, dan kisaran anak usia dini yang menggunakan gadget sekitar 23% (Adriani et al., 2024). Di sisi positif, teknologi membuka akses yang lebih luas terhadap informasi dan pengetahuan. Namun, di sisi lain, paparan berlebihan terhadap teknologi, khususnya gawai, dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak usia dini. Dampak negatif tersebut antara lain adalah penurunan imajinasi, keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional anak. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan mengingat anak-anak pada usia dini seharusnya berada dalam fase penting untuk mengembangkan keterampilan dasar, baik kognitif maupun sosial.

Seiring berjalannya waktu, fungsi gawai telah berkembang dari sekadar alat komunikasi menjadi perangkat yang begitu mengikat perhatian anak-anak. Anak-anak usia dini menjadi semakin rentan terhadap ketergantungan pada gawai, yang pada akhirnya mengganggu proses perkembangan otak mereka. Anak-anak yang terus-menerus terpapar gawai akan mengalami penurunan fokus terhadap dunia nyata, mengurangi interaksi sosial yang sehat, serta menurunnya kemampuan mereka dalam berimajinasi dan bergerak secara aktif (Elfiadi, 2018). Dampak dari ketergantungan pada gawai ini tidak hanya membatasi kemampuan motorik anak, tetapi juga memperlambat perkembangan kognitif dan sosial mereka, yang seharusnya berkembang secara optimal pada usia dini (Subarkah, 2019).

Namun, meskipun globalisasi dan kemajuan teknologi membawa tantangan tersendiri, di sisi lain, banyak potensi di lingkungan sekitar yang masih belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung tumbuh kembang anak. Salah satunya adalah limbah rumah tangga, seperti kardus. Kardus bekas yang sering kali hanya dilipat, dijual kiloan, atau bahkan dibakar, sebenarnya memiliki potensi besar untuk diolah menjadi produk yang bernilai edukatif. Dengan kreativitas dan pendampingan yang tepat, kardus dapat diubah menjadi mainan edukatif yang ramah lingkungan dan bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak usia dini.

Penggunaan kardus bekas sebagai media untuk pembelajaran anak usia dini sebenarnya sudah dilakukan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Purwanti et al. (2022), menunjukkan bahwa kardus bekas dapat dimanfaatkan menjadi berbagai produk seperti tempat pensil (Purwanti et al., 2022). Sementara Yuliarty et al. (2019) telah mengembangkan kardus menjadi vas bunga dan lampu hias (Yuliarty et al., 2019). Selain itu, Handayani (2014) juga memanfaatkan kardus untuk membuat wadah alat tulis (Handayani, 2014). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kardus telah digunakan untuk membuat alat musik seperti gitar, kereta rol, rumah bermain, dan alat bantu mengenal abjad (Mawarnisa, 2022). Namun, meskipun ada beberapa contoh pemanfaatan kardus untuk produk edukatif, masih sangat terbatas kegiatan yang mengarahkan pemanfaatan limbah kardus sebagai media permainan edukatif yang dikembangkan secara partisipatif bersama guru dan anak usia dini.

Pentingnya pendampingan bagi guru-guru PAUD dalam merancang dan memanfaatkan limbah kardus sebagai media pembelajaran edukatif menjadi sangat relevan dalam konteks ini. Pendampingan tersebut tidak hanya memberikan alternatif dalam mengatasi ketergantungan pada teknologi, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak melalui eksplorasi bahan-bahan ramah lingkungan yang tersedia di sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Nirmala dan Sabrina (2021), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media *loose parts* dari bahan alam dan bahan bekas dapat berfungsi sebagai alat permainan edukatif yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak (Nirmala & Sabrina, 2021; Sukardjo et al., 2023). Dengan demikian, pendampingan guru dalam memanfaatkan bahan-bahan sederhana ini menjadi pendekatan yang sangat efektif untuk

merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak, sekaligus memberi mereka kesempatan untuk bereksperimen dan berinovasi menggunakan bahan yang mudah didapat serta aman digunakan.

Kebaruan ilmiah (*novelty*) dalam kegiatan pengabdian ini terletak pada pendekatan yang mengedepankan pendampingan guru PAUD untuk merancang dan memanfaatkan limbah kardus sebagai mainan edukatif berbasis kreativitas anak. Pendekatan ini berbeda dengan kebanyakan program pengabdian lainnya yang cenderung berfokus pada pemberian alat permainan secara langsung kepada anak. Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya diberikan pelatihan untuk memanfaatkan kardus sebagai media permainan edukatif, tetapi juga didorong untuk berkolaborasi dengan anak-anak dalam proses penciptaan mainan tersebut. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya menerima mainan yang sudah jadi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses penciptaan, yang tentunya dapat merangsang perkembangan kreativitas mereka.

Selain itu, kegiatan ini juga berfokus pada pemberdayaan guru PAUD di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pelangi di Kelurahan Birobuli, Kota Palu, untuk menggunakan kardus sebagai bahan dasar dalam pembuatan mainan edukatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan kolaboratif antara guru dan anak-anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan melibatkan anak-anak dalam pembuatan mainan, mereka tidak hanya belajar mengenai konsep-konsep dasar yang terkait dengan bentuk, ukuran, warna, dan angka, tetapi juga belajar untuk bekerja sama dalam tim, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara kreatif (Ariin et al., 2016; Dewi & Mailasari, 2020).

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan proses pendampingan guru PAUD dalam memanfaatkan kardus bekas menjadi mainan edukatif yang ramah lingkungan dan kreatif. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari kegiatan tersebut terhadap kemampuan kognitif dan kolaboratif anak-anak usia dini di Lembaga PAUD Pelangi, Kota Palu. Evaluasi ini mencakup pengamatan terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis, kemampuan sosial, serta kecerdasan emosional anak-anak yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Diharapkan, kegiatan ini tidak hanya dapat membantu anak-anak mengurangi ketergantungan pada gawai, tetapi juga memberikan mereka pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh makna.

Melalui kegiatan ini diharapkan dapat tercipta suatu model pembelajaran yang memanfaatkan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Model ini diharapkan dapat diterapkan secara lebih luas, terutama di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini lainnya, yang menghadapi tantangan serupa dalam hal keterbatasan akses terhadap mainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak usia dini di PAUD Pelangi, tetapi juga dapat menjadi contoh yang inspiratif bagi lembaga pendidikan lainnya dalam mengembangkan pembelajaran yang ramah lingkungan dan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan ketergantungan teknologi di kalangan anak-anak, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan anak-anak di masa depan. Dengan memanfaatkan limbah kardus sebagai bahan pembuatan mainan edukatif, pendidik dapat membantu anak-anak untuk lebih aktif, kreatif, dan berkolaborasi, serta mengurangi ketergantungan anak pada gawai dan perangkat digital yang dapat menghambat perkembangan mereka secara optimal.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru PAUD Pelangi dalam mendaur ulang kardus bekas menjadi mainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan, yang melibatkan guru-guru PAUD sebagai peserta. Melalui pelatihan ini, guru-guru PAUD diharapkan dapat memanfaatkan bahan ramah lingkungan, seperti kardus bekas, untuk menciptakan media pembelajaran yang mendukung aspek kognitif dan kreativitas anak.

Subjek pengabdian ini terdiri dari guru-guru PAUD di Lembaga PAUD Pelangi yang berjumlah 4 orang guru dan 20 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Lokasi pengabdian terletak di Kelurahan Birobuli, Kecamatan Palu Selatan. Selain itu, anak-anak usia dini yang terlibat secara langsung dalam pembuatan mainan edukatif juga menjadi bagian dari penerima manfaat kegiatan ini. Instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini mencakup *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menggali ide dan merumuskan langkah-langkah yang akan diambil dalam mendaur ulang kardus bekas, lembar evaluasi untuk menilai keterampilan guru dalam proses pembuatan mainan edukatif, serta observasi untuk menilai dampak kegiatan terhadap kreativitas dan keterlibatan anak-anak dalam bermain. Aspek pengukuran instrumen diantaranya meliputi orisinalitas, kelancaran, abstraksi judul, elaborasi dan resistansi terhadap penutupan dini yang diadaptasi dari *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) khususnya pada kreativitas figural anak (Wallach & Torrance, 1968). Secara ideal harusnya diukur secara individual, namun dalam praktiknya, dilaksanakan sebagai tugas proyek untuk anak, dimana jumlah kelompok ada 5, dan tiap kelompok terdiri dari 4 anggota.

Prosedur pelaksanaan dimulai dengan pengajuan izin kepada pemilik lembaga dan kepala sekolah PAUD Pelangi, dilanjutkan dengan pelaksanaan FGD untuk merumuskan ide-ide dalam mendaur ulang kardus bekas menjadi media edukatif. Setelah itu, fasilitator mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan. Selama pelatihan, fasilitator memberikan presentasi tentang manfaat permainan edukatif, terutama yang dapat dibuat bersama antara guru dan anak, serta contoh-contoh mainan edukatif yang dapat dihasilkan dari limbah kardus. Peserta kemudian diminta untuk membuat mainan edukatif mereka sendiri berdasarkan desain yang telah disiapkan. Setelah itu, peserta akan menunjukkan hasil karyanya dan diberikan kesempatan untuk merefleksikan proses yang telah dilakukan serta perasaan mereka setelah mengikuti sesi pelatihan.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengukur keterampilan guru dalam mendaur ulang kardus menjadi mainan edukatif dan mengevaluasi dampak kegiatan terhadap kreativitas dan keterlibatan anak-anak dalam bermain. Evaluasi ini dilakukan melalui observasi langsung selama pelatihan serta melalui lembar evaluasi yang diisi oleh peserta setelah pelatihan selesai. Selain itu, laporan akhir kegiatan akan mencakup hasil dari FGD, proses pelatihan, dan dampak kegiatan terhadap peserta dan anak-anak.

Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 7 dan 8 Agustus 2023, di PAUD Pelangi, Kelurahan Birobuli, Kecamatan Palu Selatan. Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kardus bekas yang disiapkan sesuai dengan jumlah peserta, serta alat-alat seperti gunting, lem, stik, pipet, dan spidol untuk mendukung pembuatan mainan edukatif. Analisis data yang dikumpulkan dilakukan secara kualitatif, dengan fokus pada evaluasi keterampilan guru dan dampaknya terhadap kreativitas anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fasilitator menyampaikan tujuan kedatangan ke satuan PAUD, memulai kegiatan dengan perkenalan tim pengabdian, serta memberikan motivasi kepada anak-anak. Pemberian motivasi sejak awal diharapkan dapat menciptakan suasana yang positif sehingga hasil kegiatan menjadi lebih optimal (Arianti, 2019; Rahman, 2021).



Gambar 1. Pemberian Motivasi

Kegiatan dilanjutkan dengan beberapa sesi, diantaranya adalah: Pada sesi I, Pengabdi/fasilitator menyampaikan presentasi manfaat permainan Edukatif bagi anak, utamanya yang bisa didesain sendiri baik oleh guru maupun dilakukan bersama-sama antara guru dan anak. Diantara manfaat kardus antara lain bisa dijadikan sebagai media membuat gambar kursi, bangku, dan rumah. Anak-anak diperlihatkan contoh desain benda atau bangunan yang dihasilkan dari kardus, yaitu: lubang-lubang kardus yang bisa dimasukkan bola ke dalamnya, dan mereka antusias melakukan permainan memasukkan bola. Anak-anak sangat menikmati kegiatan dengan rasa senang dan antusias. Kegiatan ini juga melatih koordinasi kemampuan kognitif anak dalam memasangkan warna dan mengenali bentuk benda, sehingga kemampuan *restructuring* mereka menjadi terlatih (Magdalena & Durrotunnisa, 2022). Sebagai tambahan limbah lain yang dapat digunakan juga bisa berupa limbah plastik, yang bisa dibuat menjadi ecobricks dari aneka bekas botol plastic maupun bungkus mie instan dan lainnya (Kusuma et al., 2023).



Gambar 2. Memanfaatkan Kardus sebagai APE

Pada Sesi II, fasilitator menampilkan contoh-contoh hasil karya mainan dari limbah kardus melalui gambar dan foto, sekaligus meminta anak untuk memperhatikan pilihan desain yang akan mereka kembangkan. Anak-anak kemudian memilih gambar rumah kardus sebagai inspirasi dalam merancang karya mereka. Sesi III diawali dengan pembagian tugas kepada peserta untuk membuat karya mereka masing-masing menggunakan bahan-bahan yang telah disiapkan. Fasilitator bersama tim menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti kardus, karton berwarna-warni, stik es krim, pipet, spidol, dan lem. Anak-anak dibagi ke dalam empat kelompok, masing-masing terdiri dari enam orang. Mereka tampak antusias mengerjakan tugas yang diberikan, serta menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman-temannya. Kegiatan kolaboratif ini sangat penting untuk diajarkan sejak dini sebagai upaya membangun kemampuan sosial, menghargai sesama, dan mengembangkan komunikasi yang efektif. Keterampilan kolaborasi ini diperoleh anak melalui proses mengamati dan menirukan (Rachman & Cahyani, 2019). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 95% anak-anak mampu memilih warna favoritnya secara mandiri dan menempelkannya pada kardus sesuai dengan desain. Mereka juga memahami pembagian tugas dalam kelompok, dengan mampu membedakan mana bagian yang menjadi tanggung jawab pribadi dan mana yang harus diselesaikan oleh temannya.

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu membangun kolaborasi dan komunikasi dengan sesama teman serta mengkreasikan karya mereka secara mandiri. Ketiga kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang sesuai dengan fase perkembangan mereka. Kemampuan memilih bentuk dan warna mencerminkan proses evaluasi, sementara kemampuan menghasilkan karya menunjukkan tahapan mencipta (*create*), yang keduanya termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi (Hasyim & Andreina, 2019; & Wilson, 2001).



Gambar 3. Anak Bekerja Sama dalam Kelompok

Sesi IV: Peserta menampilkan hasil karya mereka dengan didampingi oleh guru. Karya yang ditampilkan berupa rumah kardus yang dilapisi karton berwarna pink, dengan atap berbentuk dua segitiga. Pada bagian rumah terdapat pintu dan jendela yang telah dihias menggunakan pensil warna.



Gambar 4. Hasil Karya dari Kardus (kiri), Makan Bersama (kanan)

Selanjutnya, anak diberikan pertanyaan mengenai perasaan mereka setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasilnya menunjukkan 95% anak menyampaikan bahwa mereka merasa senang karena dapat menempel dan mewarnai, serta memiliki hasil karya berupa rumah kardus yang dibuat sendiri. Kegiatan diakhiri dengan acara makan bersama, yang semakin mempererat keakraban dan kegembiraan di antara anak-anak, guru, serta tim pengabdian. Ketercapaian kreativitas dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ketercapaian kreativitas anak untuk kelima aspek TTCT

Kelompok	Orisinalitas	Kelancaran	Abstraksi judul	Elaborasi	Resistensi Penutupan dini	Skor Rata-rata
Klp 1	80	80	81	87	76	80,8
Klp 2	85	83	83	84	77	82,4
Klp 3	80	84	82	85	75	81,2
Klp 4	86	84	84	82	78	82,8
Klp 5	88	85	80	80	80	82,6
Rata-rata Skor						81,86

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak perlu dilatih dan diajarkan di kelas melalui pembiasaan dan dengan memanfaatkan aneka bahan yang tersedia di lingkungan sekitar termasuk dari bahan bekas. Adapun keterbatasan penelitian diantaranya, satu guru kurang terampil dan masih perlu di briefing. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pendidikan dan

pelatihan yang mereka miliki. Kedua, ruangan kelas cukup sempit, sehingga mobilitas guru dan peneliti pendamping kurang leluasa. Ketiga keterbatasan waktu dan dana.

Upaya untuk mengatasinya yaitu dengan mengcoaching atau mengarahkan peran guru dalam membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian, dan membagi anak menjadi 5 kelompok tugas, untuk memudahkan memantau aktivitas mereka, serta kegiatan mendesain rumah kardus hanya dapat dilakukan berkelompok, bukan per individu karena adanya keterbatasan dana pelaksanaan kegiatan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak masuk dalam kategori tinggi dengan capaian rata-rata skor 81, 86 dan 95% anak mampu menyelesaikan tugas mereka. Kegiatan berlangsung dengan baik dan sukses, di mana anak-anak terlibat aktif sepanjang proses dari awal hingga akhir dengan menunjukkan 5 aspek kreativitas yang ada. Anak tidak hanya menunjukkan keterampilan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi, tetapi juga mampu menciptakan desain mainan edukatif dengan atribut yang dipilih sendiri. Selain itu, anak-anak merasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan ini, yang mengindikasikan efektivitas pendekatan yang digunakan. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai model dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak usia dini melalui pemanfaatan barang bekas. Implikasi dalam kehidupan sehari-hari adalah anak dibiasakan untuk mengambil manfaat dari barang yang ada di sekitar, untuk menjaga kebersihan dan mengenali benda di sekitar yang dapat dimanfaatkan supaya bisa dijadikan mainan maupun untuk menambah nilai lebih pada benda bekas tersebut.

Sebagai saran, kegiatan pengabdian serupa perlu dijadikan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah. Anak-anak sebaiknya terus didorong untuk menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar mereka, terutama limbah rumah tangga, sebagai media pembelajaran dan kreativitas. Hal ini tidak hanya dapat merangsang perkembangan keterampilan kognitif mereka, tetapi juga menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan rasa percaya diri sebagai pencipta karya yang bermanfaat. Kegiatan ini juga perlu disosialisasikan lebih luas supaya dapat menjangkau lebih banyak lembaga PAUD lainnya

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Tadulako atas fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra yang telah bersedia bekerja sama dalam kegiatan pengabdian ini dan berharap agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Adriani, S. W., Ismaniar, I., & Dasa Putri, L. (2024). Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 24(1), 90. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i01.p12>
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Ariin, V. K., Rohendi, E., & Istianti, T. (2016). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Secara Kolaboratif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10555>
- Dewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan. *Itqan*, 9(2), 97–110.

- Handayani, A. (2014). *Cara Membuat Tempat Pensil dari Kardus*.
- Hasyim, M., & Andreina, F. K. (2019). Analisis High Order Thinking Skill (Hots) Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.24853/fbc.5.1.55-64>
- Kusuma, A., Herawati, S., Sarwiti, S., & Kholifah, S. (2023). Penggunaan Eco-Brick Sebagai Media Pembelajaran Anak Prasekolah Di Paud Kendedes. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(2), 279–288. <https://doi.org/10.46306/jas.v2i2.47>
- Magdalena, O. M., & Durrotunnisa. (2022). Effect of Cognitive Restructuring to Increase Students' Academic Resiliense. *Bisma The Journal of Counseling*, 6(3), 413–423. <https://doi.org/10.23887/bisma.v6i3.56408>
- Mawarnisa, R. (2022). Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak Paud Usia 5-6 Tahun. *At-Tufula*, 98.
- Nirmala, B., & Sabrina, M. (2021). Pengaruh Media Loose Parts terhadap Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Bungamputi*, 7(2), 46–57.
- Purwanti, I., Suyanto, U. Y., Lailiyah, E. H., Isamiyah, N., Nishrina, N., & Presetyo, Y. (2022). Pemanfaatan Kardus Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Guna Meningkatkan Kreativitas. *Abadi: Jurnal Ahmad Dahlan Mengabdi*, 2(2), 35–38.
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 52–65. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5312>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikir: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sukardjo, M., Nirmala, B., Ruiyat, S. A., Annuar, H., & Khasanah, U. (2023). Loose Parts: Stimulation of 21st Century Learning Skills (4C Elements). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1073–1086. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088>
- Wallach, M. A., & Torrance, E. P. (1968). Torrance Tests of Creative Thinking: Norms -- Technical Manual. *American Educational Research Journal*, 5(2), 272. <https://doi.org/10.2307/1161826>
- Wilson, L. O. (2001). Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy. *The Second Principle*, 1–8.
- Yularty, P., Anggraini, R., & Kristiana, R. (2019). Daur Ulang Karton Bekas Menjadi Produk Bernilai. *Industri Inovatif: Jurnal Teknik Industri*, 9(2), 41–46. <https://doi.org/10.36040/industri.v9i2.371>