



Pemanfaatan Limbah Cup Bekas sebagai Media Permainan Edukatif untuk Menstimulasi Kreativitas dan Karakter Gemar Menabung Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Suhariyanti¹⁾, Sabrina Aulia Rahmah^{1)*}, Zira Fatmaira³⁾

¹Universitas Dharmawangsa, Medan, Indonesia

²Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Kamputama, Binjai, Indonesia

Diterima: 12 Mei 2026

Direvisi: 11 Juli 2026

Disetujui: 15 Juli 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik kelas I-III di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Musstaqiem Medan melalui pendekatan permainan edukatif yang menyenangkan. Menggunakan permainan sederhana berupa pembuatan dan pewarnaan tabungan dari cup bekas, kegiatan ini dirancang untuk menggabungkan aspek kognitif, motorik halus, imajinasi, serta pembentukan karakter seperti hemat, tanggung jawab, dan peduli lingkungan. Observasi awal menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa belum memiliki kebiasaan menabung secara rutin. Setelah kegiatan dilaksanakan, hampir seluruh peserta (sekitar 90%) berhasil menyelesaikan tabungan cup masing-masing dengan bimbingan tim PKM, disertai peningkatan partisipasi aktif siswa, keberanian mengemukakan ide, serta munculnya kebiasaan menabung yang terbentuk melalui pengalaman konkret. Guru juga merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang sederhana, murah, dan relevan dengan konteks keseharian siswa. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif di Madrasah Ibtidaiyah terbukti efektif sebagai sarana stimulasi kreativitas sejak dini sekaligus sebagai media pembiasaan nilai karakter yang positif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Stimulasi, Kreativitas, Permainan Edukatif, Pemanfaatan Limbah, Siswa Menabung

Utilization Of Used Cup Waste As An Educational Game Media To Stimulate Creativity And Saving Habits Of Madrasah Ibtidaiyah Students

Abstract

This community service activity (PKM) was carried out to foster and develop the creativity of students in grades I-III at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Musstaqiem Medan through a fun educational game approach. Using simple games such as making and coloring savings banks from used cups, this activity was designed to combine cognitive, fine motor, and imaginative aspects, as well as character building such as thrift, responsibility, and caring for the environment. Baseline observations showed that more than 70% of students had no regular saving habit. After the activity, almost all participants (around 90%) successfully completed their own cup savings bank under the guidance of the PKM team, accompanied by increased active participation, courage to put forward ideas, and the emergence of saving habits formed through concrete experience. Teachers also felt helped by the availability of learning media that is simple, inexpensive, and relevant to students' daily context. Thus, the application of educational games in Madrasah Ibtidaiyah has proven effective as a means of stimulating creativity from an early age as well as a medium for habituating positive and sustainable character values.

Keywords: *Stimulation, Creativity, Educational Games, Waste Utilization, Students Saving*

* Korespondensi Penulis. E-mail: sabrinaaulia@dharmawangsa.ac.id



PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Muri'ah & Wardan, 2020). Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat peka terhadap rangsangan lingkungan, sehingga pengalaman belajar yang diberikan akan sangat memengaruhi cara berpikir, bersikap, dan bertindak mereka di masa depan. Dalam konteks ini, proses pembelajaran tidak cukup hanya menekankan kemampuan akademik, tetapi juga perlu mengembangkan kreativitas agar anak mampu berpikir luwes, imajinatif, dan inovatif dalam menghadapi berbagai situasi belajar maupun kehidupan sehari-hari (Syafnita et al., 2023). Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena aktivitas kreatif memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan gagasan secara bebas dan bermakna.

Namun, kondisi pembelajaran di lapangan masih sering menunjukkan bahwa proses belajar di sekolah dasar, termasuk madrasah ibtidaiyah, cenderung didominasi oleh aktivitas yang bersifat satu arah, berpusat pada guru, dan kurang memberi ruang bagi eksplorasi anak (Hildayani et al., 2021). Akibatnya, potensi kreativitas siswa belum berkembang secara optimal. Anak lebih sering diminta mendengarkan, menghafal, dan mengerjakan tugas rutin, sementara kesempatan untuk mencoba, berimajinasi, bereksperimen, dan menyelesaikan masalah secara kreatif masih terbatas. Padahal, pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif terbukti lebih efektif dalam memunculkan ide-ide baru serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (AlFaruq & Sukatin, 2020).

Permainan edukatif menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Secara pedagogis, permainan edukatif tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena anak belajar sambil melakukan (Hildayani et al., 2021). Berbagai bentuk permainan seperti balok konstruktif, menggambar, melipat, puzzle, permainan peran, atau permainan kelompok sederhana mampu merangsang imajinasi dan daya cipta anak. Penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif seperti bermain balok, menggambar, dan melipat dapat meningkatkan kreativitas anak, memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan mendorong munculnya gagasan baru (Syafnita et al., 2023). Selain itu, alat permainan edukatif juga dapat membantu perkembangan kognitif, motorik, dan kreativitas karena dirancang untuk mendukung proses eksplorasi dan pemecahan masalah secara aktif (Maya, 2020).

Di Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan permainan edukatif memiliki nilai tambah yang penting karena sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menekankan keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter (Muri'ah & Wardan, 2020). Permainan dapat dirancang bukan hanya untuk melatih kreativitas, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan percaya diri. Pengabdian yang menggunakan permainan edukatif sederhana di sekolah dasar juga terbukti mampu menumbuhkan karakter luhur pada anak, seperti semangat belajar, kegigihan, optimisme, dan rasa tanggung jawab.

Kreativitas pada usia dini sangat penting karena menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir tingkat tinggi di kemudian hari (AlFaruq & Sukatin, 2020). Anak yang terbiasa diberi kesempatan untuk berkreasi akan lebih mudah menemukan berbagai alternatif penyelesaian

masalah, lebih percaya diri dalam mengemukakan ide, dan lebih adaptif terhadap perubahan. Dalam era modern yang sarat tantangan, kemampuan kreatif menjadi salah satu modal utama untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Syafnita et al., 2023). Oleh karena itu, stimulasi kreativitas sejak dini tidak boleh dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai kebutuhan utama dalam pendidikan dasar. Madrasah Ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab untuk menghadirkan pembelajaran yang mengembangkan potensi tersebut secara sistematis dan menyenangkan.

Selain itu, pendekatan permainan edukatif juga relevan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas konkret, visual, dan interaktif (Maya, 2020). Anak pada usia ini belum sepenuhnya mampu menerima pembelajaran abstrak dalam waktu lama, sehingga mereka membutuhkan media yang dekat dengan dunia bermain (AlFaruq & Sukatin, 2020). Melalui permainan, anak tidak merasa sedang dipaksa belajar, tetapi justru terdorong untuk terlibat aktif karena kegiatan tersebut memberi rasa senang, tantangan, dan kepuasan. Dalam kondisi seperti ini, proses belajar menjadi lebih efektif karena anak belajar dalam suasana yang alami dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kegiatan PKM ini secara khusus dilaksanakan di salah satu Madrasah Ibtidaiyah (MI) di TPA Al Musstaqiem, Kota Medan, dengan sasaran siswa kelas I–III yang memiliki karakteristik lebih senang bermain dan bergerak aktif. Hasil observasi awal tim pelaksana menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa di madrasah tersebut belum memiliki kebiasaan menabung secara rutin dan sebagian besar tidak memiliki wadah khusus untuk menyimpan uang saku, sementara guru menyampaikan keterbatasan media pembelajaran sederhana dan berbiaya rendah yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai hemat sejak dini. Kondisi ini sejalan dengan beberapa kegiatan pengabdian sejenis yang juga menemukan rendahnya kebiasaan menabung serta minimnya media edukatif berbasis bahan daur ulang di sekolah dasar (Khodijah dkk., 2021; Izzalqurny dkk., 2022; Sakerani & Sari, 2023). Kondisi tersebut memperkuat urgensi pelaksanaan PKM stimulasi kreativitas melalui permainan edukatif membuat dan mewarnai tabungan dari cup bekas di madrasah ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan PKM bertema stimulasi kreativitas sejak dini melalui permainan edukatif di Madrasah Ibtidaiyah menjadi sangat penting dan relevan. Program ini diharapkan mampu memberikan solusi nyata terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan yang terencana, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya mengasah kreativitas, tetapi juga membangun nilai karakter positif. Di sisi lain, guru juga dapat memperoleh inspirasi dan alternatif metode pembelajaran yang lebih variatif sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan bermakna. Dengan demikian, PKM ini berpotensi memberi dampak ganda, yaitu pengembangan kreativitas anak dan penguatan kualitas pembelajaran di madrasah.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dalam pelaksanaannya menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*Play Based Learning*) dengan teknik kerajinan tangan (*Crafting Activity*), yang mengintegrasikan stimulasi kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif membuat tabungan dari cup yang diwarnai. Pendekatan ini berfokus pada aktivitas hands on untuk menumbuhkan karakter hemat, disiplin, dan tanggung jawab. Kegiatan ini dilaksanakan di salah satu Madrasah Ibtidaiyah (MI) di TPA Al Musstaqiem, Kota Medan, dalam 1–2 pertemuan dengan alokasi waktu ± 60 –90 menit per sesi.

Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah seluruh siswa kelas I–III MI di TPA Al Musstaqiem Medan yang berjumlah 40 orang, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan berusia 6–9 tahun. Karakteristik peserta pada rentang usia ini cenderung aktif bergerak, senang bermain, dan berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah menyerap pembelajaran melalui aktivitas langsung (*hands on*) dibandingkan penjelasan verbal semata.

Instrumen Evaluasi

Kreativitas dan karakter siswa diukur menggunakan tiga instrumen utama: (1) lembar observasi partisipasi dengan indikator konkret berupa kerapian hasil guntingan/tempelan, variasi kombinasi warna dan motif, keberanian mengemukakan ide, serta interaksi antarsiswa selama kegiatan; (2) rubrik penilaian hasil karya sederhana yang menilai empat komponen kreativitas—keaslian, keluwesan, kefasihan, dan elaborasi—pada tabungan cup yang dihasilkan; serta (3) dokumentasi foto dan catatan lapangan yang digunakan untuk melengkapi data observasi dan sebagai bahan pelaporan kegiatan. Ketiga instrumen ini digunakan secara deskriptif untuk membandingkan kondisi peserta sebelum dan sesudah kegiatan.

Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan mengikuti alur sistematis Identifikasi Kebutuhan → Sosialisasi dan Pelaksanaan → Refleksi dan Evaluasi, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Alur tahapan pelaksanaan kegiatan PKM

Tahap	Kegiatan Utama	Output
1	Observasi awal, diskusi dengan sekolah, penyiapan alat dan bahan (cup, cat, kuas, lem, hiasan)	Data kebutuhan dan bahan siap pakai
2	Pengenalan konsep menabung, demonstrasi pembuatan tabungan cup, kegiatan kreatif menghias cup	Tabungan cup yang dihias sesuai kreativitas siswa
3	Refleksi dan cerita bersama, evaluasi keterlibatan, hasil karya, dan pemahaman konsep menabung	Data evaluasi dan dokumentasi kegiatan

1. Identifikasi Kebutuhan dan Persiapan Materi
Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah. Persiapan alat dan bahan Menyediakan cup (plastik/kertas), cat warna, kuas, spidol, lem, dan hiasan sederhana (stiker, kertas warna). Guru dan tim PKM memastikan semua bahan aman digunakan anak.
2. Sosialisasi dan Pelaksanaan
Pengenalan konsep tabungan Anak diperkenalkan pada konsep menabung melalui cerita singkat atau permainan bahasa sederhana. Hal ini menanamkan nilai disiplin dan pengelolaan uang sejak dini. Demonstrasi pembuatan tabungan, Tim PKM menunjukkan cara mengubah cup menjadi celengan/tabungan dengan membuat lubang di bagian atas dan mencontohkan cara menghiasnya. Kegiatan kreatif menghias cup Anak diberi kebebasan memilih warna, motif, dan hiasan sesuai imajinasi mereka. Tahap ini menjadi inti stimulasi kreativitas.

3. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan cerita bersama setelah selesai, anak diminta menceritakan makna dari hiasan yang mereka buat. Guru menekankan nilai menabung dan kreativitas. Evaluasi kegiatan Tim PKM melakukan penilaian sederhana keterlibatan anak, hasil karya, serta pemahaman konsep menabung. Dokumentasi foto dan catatan digunakan sebagai laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini diarahkan untuk menumbuhkan kreativitas, rasa percaya diri, dan karakter hemat pada siswa kelas I–III melalui permainan edukatif sederhana berbasis bahan daur ulang, khususnya membuat tabungan dari cup bekas lalu mewarnainya.

Hasil Praktik Membuat Tabungan dari Cup

Sebelum kegiatan, tim mengamati pola kebiasaan siswa terkait pengelolaan uang saku, yang umumnya cenderung digunakan untuk jajan atau membeli makanan ringan tanpa mempertimbangkan kebutuhan lain. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa belum memiliki kebiasaan menabung secara rutin, dan sebagian besar tidak memiliki wadah khusus untuk menabung uang saku mereka. Selama proses pembuatan cup tabungan hampir seluruh peserta ($\pm 90\%$) berhasil menyelesaikan tabungan masing masing dengan bimbingan tim PKM. Siswa menunjukkan keceriaan dan antusiasme tinggi selama proses menggunting, menempel, dan menulis, serta ramai saling menunjukkan hasil kerja mereka.

Tabel 2. Perbandingan kondisi siswa sebelum dan sesudah kegiatan PKM

Indikator	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Kebiasaan menabung rutin	<30% siswa	Meningkat, ditandai kepemilikan tabungan cup pribadi
Kepemilikan wadah/tabungan khusus	Sebagian besar tidak memiliki	$\pm 90\%$ siswa berhasil menyelesaikan tabungan cup sendiri
Keterlibatan aktif dan keberanian menyampaikan ide	Cenderung pasif, didominasi guru	Meningkat signifikan selama proses menggunting, menempel, dan menulis

Selama pelaksanaan, tim PKM juga menemui sejumlah faktor penghambat di lapangan. Sebagian siswa, terutama kelas I, masih kesulitan menggunakan gunting secara mandiri dan cenderung memerlukan bimbingan intensif agar hasil guntingan rapi dan aman. Tim PKM mengatasinya dengan menerapkan pendampingan berpasangan (satu mahasiswa/guru mendampingi 2–3 siswa) serta menyediakan pola potong yang sudah digambar terlebih dahulu pada kertas hias untuk siswa yang belum lancar menggunting. Kendala lain adalah keterbatasan waktu sesi (± 60 –90 menit) yang membuat sebagian siswa belum sempat menyelesaikan hiasan secara maksimal, sehingga tim menyediakan waktu tambahan pada sesi kedua bagi siswa yang membutuhkan. Manajemen hambatan ini penting dicatat karena mencerminkan proses pemecahan masalah lapangan yang menjadi bagian inti dari pengabdian berbasis *crafting activity*.



Gambar 1. Praktik Membuat Tabungan

Setelah tahap pembuatan fisik tabungan selesai, siswa melanjutkan dengan kegiatan mewarnai dan menghias tabungan cup mereka. Setiap siswa mendapatkan: Kertas warna atau stiker permulaan, krayon atau spidol warna. Contoh pola sederhana (ada bentuk bintang, bulan, ayat pendek). Hasil pengamatan selama kegiatan mewarnai, siswa menunjukkan ciri khas imajinasi tinggi dan vokal dalam memilih warna serta motif sesuai kepribadian masing masing.



Gambar 2. Mewarnai Cup Tabungan

Tisna Syafnita, dkk (2023) dalam kajian psikologi perkembangan, kreativitas anak usia sekolah dasar (6–12 tahun) didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah secara orisinal, dan mengelola situasi dengan cara cara yang tidak konvensional. Secara umum, kreativitas mencakup empat komponen utama: keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibility*), kefasihan (*fluency*), dan elaborasi (*elaboration*).

Dalam konteks kegiatan PKM, membuat dan mewarnai tabungan cup memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan ide orisinal, misalnya dengan memilih warna dan motif unik; berpikir fleksibel melalui eksperimen kombinasi warna dan kata; menghasilkan banyak gagasan dalam beragam cara menghias tabungan; serta mengembangkan gagasan secara rinci dengan melengkapi tabungan menggunakan nama, kata-kata motivasi, dan gambar. Keempat aspek tersebut mencerminkan empat komponen kreativitas—keaslian, keluwesan, kefasihan, dan elaborasi—yang muncul secara alami melalui aktivitas crafting activity ini.

Sukatin (2020) dalam teori Piaget menyatakan bahwa pada usia 6–12 tahun (tahap operasional konkret), anak sudah mampu berpikir logis terhadap objek dan situasi nyata, sehingga pembelajaran yang menggunakan media konkret (tabungan cup, kertas, krayon) sangat efektif untuk menstimulasi kreativitas. Kegiatan membuat tabungan cup sesuai dengan

karakteristik ini karena siswa berinteraksi langsung dengan benda nyata, sehingga imajinasi dan pemecahan masalah dapat berkembang secara alami (Maya, 2020)

Permainan Edukatif sebagai Media Stimulasi Kreativitas

Rini Hildayani, dkk (2021) Permainan edukatif adalah kegiatan bermain yang dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu, bukan sekadar hiburan. Menurut teori perkembangan kognitif, permainan merupakan sarana utama pembentukan pola berpikir, pemecahan masalah, dan imajinasi anak. Dalam konteks anak usia sekolah dasar, permainan edukatif berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sarana pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Dalam PKM ini, permainan membuat tabungan cup merupakan permainan edukatif berbasis proyek sederhana. Siswa tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga mengambil keputusan (memilih warna, motif, kata); menyelesaikan tahapan (menggunting, menempel, mewarnai); menghasilkan produk akhir yang bermanfaat (tabungan).



Gambar 3. Refleksi dan Evaluasi

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini menunjukkan dampak positif yang nyata terhadap perkembangan kreativitas dan karakter siswa. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal keterlibatan aktif siswa, keberanian mengungkapkan ide, serta kemampuan mengambil keputusan sederhana seperti memilih warna, motif, dan bentuk hiasan secara mandiri. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif mampu menciptakan ruang belajar yang mendorong eksplorasi dan ekspresi diri secara lebih bebas dibandingkan metode konvensional. Temuan ini konsisten dengan hasil kegiatan pengabdian sejenis yang juga melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif (Sari dkk., 2022; Dahlan & Saharuddin, 2023), sekaligus memperkuat bukti bahwa pemanfaatan barang bekas sebagai alat permainan edukatif efektif menstimulasi kreativitas anak dengan biaya rendah (Sakerani & Sari, 2023). Perbedaannya, PKM ini secara khusus mengaitkan proses kreatif tersebut dengan pembentukan karakter gemar menabung, sebuah kombinasi yang belum banyak diangkat pada kegiatan-kegiatan pembeding tersebut.

Selain itu, aspek pembentukan nilai karakter juga terlihat dalam proses kegiatan. Siswa secara tidak langsung belajar tentang ketekunan dan kesabaran melalui tahapan pembuatan tabungan yang memerlukan ketelitian, serta memahami pentingnya menabung sebagai kebiasaan positif sejak usia dini, sejalan dengan temuan kegiatan edukasi menabung sejak dini pada siswa sekolah dasar lainnya (Kurnia dkk., 2024; Korselinda dkk., 2022). Guru yang mendampingi kegiatan juga memberikan respons positif, karena media pembelajaran berbasis

bahan sederhana dan daur ulang ini dinilai mudah diterapkan kembali di kelas secara mandiri tanpa memerlukan biaya yang besar.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa integrasi antara aktivitas kreatif dan penanaman nilai karakter dalam satu kegiatan terpadu merupakan pendekatan yang efektif pada jenjang pendidikan dasar. Kegiatan yang bermakna secara kontekstual, menyenangkan, dan menghasilkan produk nyata terbukti lebih mudah diingat dan memberikan kesan mendalam bagi siswa, sehingga nilai-nilai yang ditanamkan berpotensi bertahan lebih lama dalam perilaku keseharian mereka.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan menstimulasi kreativitas anak sejak dini terbukti efektif dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Melalui ragam permainan edukatif sederhana yang berbasis penanaman nilai karakter, seperti membuat dan mewarnai tabungan dari cup, siswa tidak hanya belajar mengasah imajinasi, motorik halus, dan kemampuan ekspresi diri, tetapi juga memahami konsep menabung, hemat, dan peduli terhadap lingkungan. Permainan edukatif yang dirancang dapat menarik perhatian siswa, mengurangi suasana kelas yang monoton, serta mendorong keterlibatan aktif dan komunikasi antar teman. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kreativitas, rasa percaya diri, dan kebiasaan positif (seperti menabung) yang dapat menjadi dasar pembentukan karakter religius, disiplin, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif di Madrasah Ibtidaiyah merupakan model pembelajaran yang relevan, menarik, dan berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan dalam kurikulum harian dan program program pengabdian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Faruq, M.S.S., & Sukatin, S.P.I. (2020). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Budianto, B. (2020). Gerakan Gemar Menabung untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Meureubo, Aceh Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i1.3113>
- Dahlan, H., & Saharuddin. (2023). Implementasi Papan Prima sebagai Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Mosaic: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 45–52.
- Izzalqurny, T.R., Hikami, A., Hamim, A.R., & Rizkiyah, U. (2022). Edukasi Pentingnya Menabung Bagi Siswa-Siswi MI Miftahul Huda Desa Duwet Krajan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 5(3), 625–633. <https://doi.org/10.30591/japhb.v5i3.3333>
- Khodijah, I., Maulana, R., & Kusriani, R. (2021). Edukasi Tentang Pentingnya Memanage Keuangan dan Menabung Sejak Dini dengan Membuat Celengan Lucu. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 326–332.
- Korselinda, R., Yusmaniarti, Y., & Hamron, N. (2022). Literasi Keuangan Melalui Gemar Menabung pada Anak Sejak Dini di SD Negeri 15 Kota Bengkulu Kelurahan Tanah Patah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i1.3106>

- Kurnia, W.I., Kia, Y.M., Kisanjani, A., Rahman, N.N., & Puji, A.A. (2024). Edukasi Pentingnya Menabung Sejak Dini pada Anak-Anak. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 8(2), 180–184. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v8i2.7213>
- Maya, S. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: C Klik Media / Gramedia.
- Muri'ah, D.H.S., & Wardan, K. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rawanti, S., Juniarti, Y., Ardini, P.P., Arif, R.M., & Hardianti, W.E. (2023). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Daerah terhadap Minat Belajar Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 273–285. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3530>
- Rini Hildayani, dkk. (2021). PAUD4104 – *Psikologi Perkembangan Anak (Edisi 2)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sabila, S., Naimah, K.N., Ayunda, S.S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Sakerani, S., & Sari, D.D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas untuk Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1353.
- Sari, R.K., Fitriani, N., & Putra, M.A. (2022). Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6543–6551.
- Syafnita, T., dkk. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: Penerbit Litnus.