

BENTO KREATIF QUICK FREEZING SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK

Anugrah Ricky Wijaya^{1*}, Ahmad Taufiq², Hendra Susanto³,
Dinar Arsy Anggarani⁴, Zahra Firdaus⁵

¹Departemen Kimia, Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Departemen Fisika, Universitas Negeri Malang, Indonesia

^{3,4,5}Departemen Biologi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

anugrah.ricky.fmipa@um.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Salah satu sanggar binaan Indonesia di Malaysia menunjukkan motivasi belajar rendah dan keterampilan motorik halus yang belum optimal. Tujuan program ini adalah meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan motorik anak di Sanggar Binaan. Program Bento Kreatif *Quick Freezing* diterapkan sebagai strategi edukatif inovatif melalui pelatihan pembuatan *bento* yang mengintegrasikan seni, gizi, dan praktik langsung. Kegiatan melibatkan 20 anak usia 7–12 tahun dan 3 guru pendamping, meliputi koordinasi dengan sanggar, pemberian materi, demonstrasi teknik *quick freezing*, pendampingan praktik, serta evaluasi melalui observasi dan wawancara. Hasil menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 45% menjadi 90% peserta aktif dan peningkatan keterampilan motorik halus dari skor rata-rata 2,8 menjadi 4,4 (skala 1–5). Program ini juga menumbuhkan kepercayaan diri, tanggung jawab, dan memperkuat hubungan sosial antarpeserta. Bento Kreatif *Quick Freezing* terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif sekaligus strategi pemberdayaan kreativitas anak yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sanggar binaan.

Kata Kunci: Bento Kreatif; *Quick Freezing*; Motivasi Belajar; Keterampilan Motorik Halus; Pemberdayaan Anak.

Abstract: One of Learning Center in Malaysia showed low learning motivation and underdeveloped fine motor skills. Goals if this program is enhancing student's motivation and motoric skills in Learning Center. The Creative Bento Quick Freezing program was implemented as an innovative educational strategy through training in creative bento making that integrates art, nutrition, and hands-on practice. The activity involved 20 children aged 7–12 and three accompanying teachers, including coordination with the center, material presentation, quick freezing demonstrations, practical mentoring, and evaluation through observation and interviews. The results showed an increase in learning motivation from 45% to 90% active participants and an improvement in fine motor skills from an average score of 2.8 to 4.4 (on a 1–5 scale). The program also fostered self-confidence, responsibility, and strengthened social relationships among participants. Therefore, the Creative Bento Quick Freezing program proved effective as an alternative learning medium and a strategy to empower children's creativity that can be sustainably implemented in the learning center.

Keywords: Creative Bento; *Quick Freezing*; Learning Motivation; Fine Motor Skills; Child Empowerment.



Article History:

Received: 08-10-2025

Revised : 02-11-2025

Accepted: 08-11-2025

Online : 01-12-2025



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

A. LATAR BELAKANG

Anak-anak diaspora Indonesia di Malaysia menghadapi tantangan dalam memperoleh akses pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka (Wahab & Mayundari, 2025). Kondisi lingkungan belajar yang terbatas serta minimnya media pembelajaran kreatif sering kali menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan belum optimalnya perkembangan keterampilan motorik halus anak (Rohman et al., 2023). Situasi tersebut juga tampak pada siswa di salah satu Sanggar Binaan di Malaysia yang menunjukkan motivasi belajar rendah serta keterampilan motorik halus yang belum berkembang secara maksimal. Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pendidikan anak, karena berpengaruh langsung terhadap semangat, keuletan, dan konsistensi anak dalam menjalani proses pembelajaran (Chen & Wu, 2023; Parsons et al., 2014). Rendahnya motivasi belajar sering kali berimplikasi pada keterlibatan belajar yang minim dan hasil belajar yang tidak optimal (Hava, 2021).

Keterampilan motorik halus memiliki peran penting dalam perkembangan anak (Lisa et al., 2020; Primayana, 2020), terutama dalam mengoordinasikan gerakan otot kecil pada tangan dan jari. Keterampilan ini menjadi dasar bagi kemampuan menulis, menggambar, dan melakukan aktivitas praktis lainnya di sekolah. Kurangnya stimulasi dalam aktivitas motorik dapat menyebabkan anak kesulitan dalam mengekspresikan kreativitas dan keterampilan praktisnya (Wisudayanti, 2019). Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik anak secara seimbang.

Pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi sangat relevan untuk anak-anak usia dini (Wahyudi et al., 2024), khususnya dalam pendidikan nonformal seperti Sanggar Binaan. Media dan aktivitas pembelajaran yang konkret, interaktif, serta berbasis pengalaman langsung terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar (Ali et al., 2025). Anak dapat belajar secara lebih bermakna karena setiap pengalaman yang dialami tidak hanya melatih kemampuan berpikir, tetapi juga membentuk sikap positif dan keterampilan praktis yang mendukung kemandirian anak di masa depan.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah melalui kegiatan *bento kreatif* dengan metode *quick freezing*. Kegiatan ini menggabungkan unsur seni, keterampilan tangan, dan pengetahuan dasar sains melalui proses menata, membentuk, dan membekukan makanan secara cepat. Pembelajaran berbasis praktik kreatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan koordinasi motorik anak secara simultan (Azis et al., 2025). Konsep bento kreatif memungkinkan anak untuk menyalurkan ide dan imajinasi mereka dalam bentuk yang nyata dan menyenangkan. Sementara itu, penerapan metode *quick freezing* tidak hanya memperkenalkan teknologi pangan sederhana, tetapi juga menumbuhkan

rasa ingin tahu ilmiah anak terhadap proses perubahan fisik dan kebutuhan gizi pada bahan makanan sehat anak (Sudrajat et al., 2021).

Penyusunan menu sehat anak harus memperhatikan prinsip gizi seimbang, variasi, keamanan, kesesuaian dengan usia, serta daya tarik penyajian. Menu yang seimbang berarti mencakup semua zat gizi penting seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral sesuai kebutuhan anak (Yanti dkk., 2024). Variasi bahan pangan juga penting agar kebutuhan gizi lebih lengkap dan anak tidak cepat bosan. Selain itu, pemilihan dan pengolahan bahan harus aman dan higienis untuk menghindari risiko penyakit. Penyajian makanan yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan selera makan anak sehingga mereka lebih antusias untuk mengonsumsi makanan sehat seperti konsep *bento kreatif* yang menggabungkan teknik penyiapan makanan dengan *quick freezing*.

Quick freezing adalah proses pembekuan makanan secara instan dengan menurunkan suhu secara cepat hingga ke titik beku ekstrem (Asiah et al., 2020). Metode ini tidak hanya menjaga kualitas, tetapi juga memudahkan individu untuk mengambil dan memanaskan makanan sesuai kebutuhan, menghindari pemborosan, dan menjaga fleksibilitas kebutuhan makanan. Melalui penurunan suhu yang sangat cepat, air dalam jaringan makanan membentuk kristal es kecil yang tersebar tanpa memberikan waktu bagi molekul air berpindah dan membentuk kristal besar yang bisa merusak makanan (Sebayang et al., 2025). Hasilnya, ketika makanan dicairkan tekstur dan kualitas organoleptik tetap lebih baik, serta meminimalisasi bahan pangankehilangan cairan.

Melalui penerapan *bento kreatif quick freezing*, kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih kontekstual dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus, tetapi juga sebagai sarana peningkatan motivasi belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, produktif, dan kolaboratif (Rasid et al., 2020). Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan motorik anak di di Sanggar Binaan Indonesia di Malaysia. Program ini berpotensi menjadi strategi pembelajaran inovatif yang relevan bagi anak-anak di lingkungan Sanggar Binaan Indonesia Malaysia, serta dapat menjadi model implementasi edukasi kreatif bagi komunitas diaspora Indonesia di luar negeri.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra kegiatan ini adalah SB Klang Lama Malaysia. Kegiatan dilaksanakan di Sanggar Binaan Klang Lama Malaysia dengan melibatkan 40 anak usia 7–12 tahun serta 3 guru pendamping. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), yang menekankan pada pengembangan potensi dan aset yang telah dimiliki oleh komunitas (Al-

Kautsari, 2019). Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan karakteristik SB Klang Lama Malaysia yang memiliki semangat gotong royong, kreativitas lokal, dan dukungan dari para pendidik komunitas. Tahapan pelaksanaan kegiatan ABCD meliputi *Discovery*, *Dream*, *Design*, *Define*, dan *Destiny* yang dikelompokkan dalam tiga tahapan utama yaitu Prapelaksanaan, pelaksanaan, dan pascapelaksanaan. Tahapan kegiatan ini diuraikan sebagai berikut.

1. Prapelaksanaan

a. *Discovery*

Tahap ini diawali dengan observasi lapangan dan wawancara dengan guru, relawan, serta pengurus Sanggar Binaan Klang Lama untuk mengidentifikasi aset yang dimiliki komunitas. Aset yang ditemukan meliputi sumber daya manusia yang kreatif, ketersediaan bahan makanan sederhana yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar, serta semangat belajar anak-anak yang tinggi meskipun dalam keterbatasan fasilitas. Hasil temuan ini menjadi dasar dalam menentukan bentuk kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik komunitas.

b. *Dream*

Pada tahap ini, tim pengabdian bersama mitra berdiskusi untuk merumuskan harapan dan tujuan kegiatan. Komunitas menginginkan kegiatan edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menumbuhkan keterampilan praktis bagi anak-anak. Dari hasil diskusi tersebut, disepakati bahwa pembuatan *bento kreatif* dengan metode *quick freezing* menjadi kegiatan yang menarik, aplikatif, dan relevan untuk mengasah keterampilan motorik halus sekaligus meningkatkan motivasi belajar anak.

2. Pelaksanaan

a. *Design*

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun skenario kegiatan dan rancangan pelatihan yang melibatkan guru dan anak secara aktif. Tim menyiapkan alat dan bahan seperti nasi, sayuran, telur, serta peralatan masak sederhana. Selain itu, disiapkan pula panduan langkah-langkah pembuatan *bento* serta penjelasan sains sederhana di balik metode *quick freezing*. Kegiatan ini dirancang agar anak dapat belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) sambil mengembangkan kreativitas dan koordinasi motorik halus.

b. *Define*

Tahap ini merupakan implementasi dari rancangan kegiatan yang telah disusun. Anak-anak dibimbing untuk membuat *bento kreatif* sesuai imajinasi mereka, mulai dari menata bahan makanan, membentuk karakter, hingga melakukan proses *quick freezing* dengan aman. Guru dan relawan dilibatkan sebagai pendamping agar

kegiatan berjalan interaktif dan edukatif. Selama pelaksanaan, dilakukan observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian, guru, dan relawan terhadap motivasi anak, tingkat partisipasi, serta kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah dalam aktivitas.

3. Pascapelaksanaan

Tahap terakhir adalah refleksi hasil kegiatan melalui diskusi bersama guru dan peserta untuk menilai manfaat serta potensi keberlanjutan program. Berdasarkan umpan balik, kegiatan *bento kreatif quick freezing* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan melatih koordinasi motorik halus anak. Komunitas Sanggar Binaan Klang Lama berencana melanjutkan kegiatan serupa secara berkala dengan memodifikasi tema dan bahan agar tetap menarik serta relevan dengan konteks pembelajaran anak-anak diaspora.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD) telah berhasil dilaksanakan di Sanggar Binaan Klang Lama Malaysia dengan melibatkan 40 anak usia 7–12 tahun serta 3 guru pendamping. Secara umum, kegiatan ini berjalan dengan lancar dan mendapat respon positif dari seluruh peserta. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar dan keterampilan motorik halus anak setelah mengikuti kegiatan *bento kreatif quick freezing*.

1. Prapelaksanaan

a. *Discovery*

Tahap awal kegiatan menunjukkan bahwa Sanggar Binaan Klang Lama memiliki aset komunitas yang kuat berupa semangat belajar anak-anak, dukungan aktif dari guru dan relawan, serta lingkungan yang mendukung kegiatan berbasis praktik. Meskipun fasilitas terbatas, komunitas memiliki kreativitas dan rasa kebersamaan yang tinggi. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias mengikuti kegiatan yang bersifat praktik dibandingkan kegiatan teoritis. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas nyata dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak-anak (George Lucas Educational Foundation, 2007; Hafeez, 2021).

Tahap identifikasi aset ini mendukung peserta dan guru lebih sadar terhadap potensi yang dimiliki komunitas, sehingga muncul rasa percaya diri dan optimisme yang dimiliki oleh komunitas. Kesadaran ini menjadi awal perubahan respon mitra dari yang semula pasif menunggu arahan menjadi proaktif dalam berpartisipasi pada tahap selanjutnya.

b. *Dream*

Pada tahap *Dream*, guru dan peserta menyampaikan keinginan untuk memiliki kegiatan belajar yang menyenangkan dan aplikatif. Melalui diskusi partisipatif, terbentuk visi bersama untuk menciptakan kegiatan edukatif yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak. Harapan ini kemudian diwujudkan dalam bentuk kegiatan *bento kreatif quick freezing*, yang dinilai mampu menggabungkan unsur seni, keterampilan tangan, dan pengetahuan sains sederhana. Pendekatan berbasis impian dan partisipasi ini menjadi kunci dalam membangun rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap program, sesuai dengan prinsip ABCD yang menekankan pembangunan dari kekuatan komunitas, bukan dari kekurangannya. Hasil dari tahap ini ditunjukkan pada peningkatan keterlibatan peserta dan guru. Anak-anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan, sementara guru dan relawan aktif mengusulkan ide dan berperan sebagai fasilitator. Perubahan ini menunjukkan motivasi internal yang kuat sebagai dasar keberhasilan kegiatan.

2. Pelaksanaan

Tahapan *Design* dan *Define* dilaksanakan melalui kegiatan praktik langsung membuat *bento kreatif* dengan panduan tim pelaksana dan guru. Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil untuk menyusun, menghias, dan membekukan bento mereka dengan metode *quick freezing* didampingi oleh tim (Gambar 1). Proses ini memunculkan antusiasme tinggi, terutama saat anak-anak bereksperimen dengan warna, bentuk, dan karakter bento.



Gambar 1. Kegiatan Praktik Langsung Bento Kreatif di SB Klang Lama

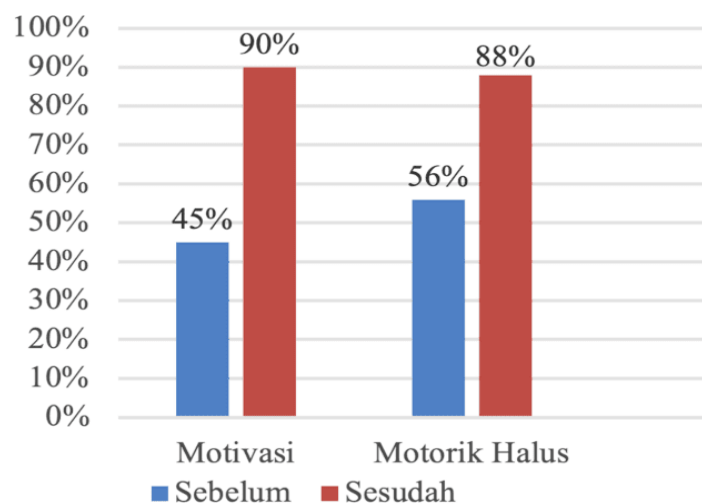
Selama proses berlangsung, interaksi sosial anak-anak meningkat signifikan. Anak-anak saling berbagi, berdiskusi, dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan tugas. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan koordinasi motorik halus seperti kemampuan memotong, menyusun, dan menghias makanan. Selain itu, anak-anak tampak lebih percaya diri dan komunikatif dalam bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Hal ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik

yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam membangun keterampilan belajar (Pang et al., 2018).

Perubahan perilaku nyata yang diamati mencakup meningkatnya fokus, ketelitian, dan rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja. Pada tahap awal anak-anak hanya mengikuti instruksi, seiring pelaksanaan kegiatan anak-anak mulai menunjukkan inisiatif dan kreativitas, menandakan keberhasilan tahap desain sebagai sarana transformasi kemampuan kognitif dan psikomotorik.

3. Pascapelaksanaan

Tahap *Destiny* difokuskan pada evaluasi, refleksi, dan rencana keberlanjutan program (Gambar 2). Berdasarkan hasil angket dan observasi, terjadi peningkatan yang signifikan pada dua aspek utama: motivasi belajar dan keterampilan motorik halus anak. Sebelum kegiatan, hanya 45% anak yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam belajar, sementara setelah kegiatan meningkat menjadi 90% anak yang aktif dan bersemangat mengikuti aktivitas.



Gambar 2. Hasil Peningkatan Keberdayaan Mitra

Proses refleksi kelompok menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menikmati kegiatan, tetapi juga mampu menjelaskan pengalaman belajar secara verbal, seperti bagaimana menjaga kebersihan makanan, mengenali bahan bergizi, dan menyiapkan makanan sehat. Hal ini menunjukkan terjadinya internalisasi nilai-nilai pembelajaran melalui pengalaman langsung.

Pada aspek keterampilan motorik halus, penilaian menggunakan rubrik observasi menunjukkan peningkatan dari rata-rata skor 2,8 menjadi 4,4 (skala 1–5), terutama pada indikator memotong, menyusun, dan menghias makanan. Hasil karya anak-anak menunjukkan peningkatan ketelitian dan estetika visual pada bento. Gambar 3 memperlihatkan salah satu hasil bento kreatif buatan peserta yang menampilkan susunan nasi berbentuk karakter

dengan hiasan sayuran, potongan rumput laut, dan lauk pauk yang tertata rapi di wadah ramah lingkungan. Komposisi warna dan penataan makanan menunjukkan kemampuan anak dalam mengombinasikan unsur bentuk dan warna. Selain keterampilan motorik, anak-anak juga menunjukkan ekspresi kreativitas dan rasa bangga terhadap hasil karya, hal ini ditunjukkan dari usaha menghias detail dan memilih bahan makanan yang menarik secara visual yang telah dibekukan melalui teknik *quick freezing*.



Gambar 3. Hasil Bento Kreatif

Sebanyak 85% guru pendamping menilai kegiatan ini efektif dalam mengembangkan aspek psikomotorik dan kreativitas anak, serta relevan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Umpan balik peserta juga menunjukkan bahwa 95% anak merasa lebih senang belajar karena bisa “*membuat dan memakan hasil karya sendiri*.” Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis praktik kreatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan koordinasi motorik anak secara simultan (Azis et al., 2025). Komunitas Sanggar Binaan Klang Lama pun berkomitmen untuk melanjutkan kegiatan ini secara berkala dengan tema dan bahan berbeda, guna menjaga keberlanjutan program serta memperkuat identitas edukasi kreatif anak-anak diaspora Indonesia. Kegiatan siswa berbasis praktik ini dapat menjadi inisiasi pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan anak untuk berwirausaha (Kusdiyanti et al., 2022).

Secara keseluruhan, kegiatan *bento kreatif quick freezing* membuktikan bahwa pendekatan berbasis aset dan kolaborasi komunitas dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, serta berdampak nyata bagi perkembangan anak. Implementasi kegiatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterampilan motorik halus, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemandirian belajar pada anak-anak diaspora di Malaysia.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian masyarakat *Bento Kreatif Quick Freezing* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan motorik halus anak-anak di Sanggar Binaan Klang Lama Malaysia. Kegiatan ini mampu memanfaatkan aset komunitas berupa kreativitas guru, semangat belajar anak, serta dukungan lingkungan sekitar. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 45% menjadi 90% peserta aktif, dan peningkatan keterampilan motorik halus dari skor rata-rata 2,8 menjadi 4,4 (skala 1–5). Kegiatan ini juga menumbuhkan kepercayaan diri, rasa tanggung jawab, serta memperkuat hubungan sosial di antara peserta.

Kegiatan ini disarankan untuk dikembangkan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak unsur komunitas seperti orang tua dan relawan, serta memunculkan variasi tema bento yang kontekstual seperti bento budaya Nusantara atau bento sehat ramah lingkungan. Selain itu, perlu dilakukan pendampingan dan penelitian lanjutan untuk mengkaji dampak jangka panjang kegiatan kreatif berbasis pangan terhadap aspek kognitif dan sosial-emosional anak-anak diaspora Indonesia di Malaysia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Negeri Malang yang telah memberikan pendanaan pada PPM Internal Universitas Negeri Malang Tahun 2024 dengan Nomor Kontrak 24.2.118/UN32.3/PM/2025, sehingga kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat Luar Negeri dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada KBRI Malaysia dan Pengurus SB Klang Lama yang telah membantu mensukseskan kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Al-Kautsari, M. M. (2019). Asset-Based Community Development: Strategi Pengembangan Masyarakat. *Empower: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 259–278.
- Asiah, N., Cempaka, L., Ramadhan, K., & Matatula, S. H. (2020). *Prinsip dasar penyimpanan pangan pada suhu rendah*. Penerbit Nas Media Pustaka.
- Azis, M. S., Laia, A., Bestari, T., Fauziah, S., & Sitorus, E. (2025). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Monitoring Perkembangan Motorik Tangan Siswa di SDN Pangulah Utara. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 4(2), 33–37.
- Chen, H.-L., & Wu, C.-T. (2023). A digital role-playing game for learning: Effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 3018–3030.
- George Lucas Educational Foundation. (2007, October 19). *How Does Project-Based Learning Work? Tools for understanding the process of planning and building projects*. Project-Based Learning (PBL).

- Hafeez, M. (2021). Project-based versus traditional lecture teaching methods. *Indonesian Journal of Social Science Research*, 2(1), 10-20.
- Hava, K. (2021). Exploring the role of digital storytelling in student motivation and satisfaction in EFL education. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 958–978. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1650071>
- Kusdiyanti, H., Sopingi, S., Zandra, R. A., Anggarani, D. A., Agustina, N. I., & Sulfa, D. M. (2024). Klinik Edupreneur Berbasis Life Skill 5.0: Program peningkatan minat wirausaha pelajar di Malang Raya / Edupreneur Clinic Based on Life Skill 5.0: Entrepreneurial Interest Enhancement Program for Student in Malang. *International Journal of Public Devotion*, 7(1), 59–67.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132.
- Pang, C., Lau, J., Seah, C. P., Cheong, L., & Low, A. (2018). Socially challenged collaborative learning of secondary school students in Singapore. *Education Sciences*, 8(1). <https://doi.org/10.3390/educsci8010024>
- Parsons, S., Richey, L., & Parsons, A. (2014). Student learning: Engagement & motivation. *Phi Delta Kappan*, 95, 23–27.
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91–100.
- Rasid, J., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Kajian tentang kegiatan cooking class dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *Cahaya Paud*, 2(2), 384074.
- Rohman, R. H., Prastyo, D., Hidayat, A. I., Mahmud, R. S., Syahririni, S., Rahmaniati, R., & Zannah, F. (2023). Implementasi program pendidikan bagi anak-anak WNI di ICC Ladang Kosma Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 237–252.
- Sebayang, N. S., Alhannasir, A., Tamba, K. B., Anggriani, T., Linca, M., Pramuja, M. O., & Mahotra, I. (2025). Gizi dan Pengolahan Pangan dengan Metode Pendinginan & Pembekuan. *Indonesian Journal of Science*, 5, 1069–1074.
- Sudrajat, A., Gata, W., Hermaliani, E. H., Kurniawati, L., & Frieyadie, F. (2021). Implementasi Finite State Automata Pada Aplikasi Simulasi Vending Machine Frozen Food. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 66–71.
- Wahab, A., & Mayundari, M. D. (2025). Pemberdayaan Anak TKI Melalui Pengajaran Bahasa Inggris Di Sanggar Belajar Rawang, Selangor, Malaysia. *Journal of Creativity in Community Service*, 2(1), 8–14.
- Wahyudi, M., Arisanti, F., & Muttaqin, M. (2024). Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 33–72.
- Wisudayanti, K. A. (2019). Peningkatan motorik halus anak usia dini di era revolusi industri 4.0. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(2), 8–13.