

## Upaya Peningkatan Kreativitas Guru Paud Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Di TK Sejahtera Desa Cisarua

Devi Silvia Dewi <sup>1</sup>, Risa Umami <sup>2</sup>, Siti Harum <sup>3</sup>, Tri Miyani <sup>4</sup>,  
U'ang Burhanudin <sup>5</sup>, Ai Teti Wahyuni <sup>6</sup>

Manajemen Pendidikan Islam, STITNU Al-Farabi Pangandaran

[devisilvidewi064@gmail.com](mailto:devisilvidewi064@gmail.com)<sup>1</sup>, [Risanew417@gmail.com](mailto:Risanew417@gmail.com)<sup>2</sup>, [Harumsiti7@gmail.com](mailto:Harumsiti7@gmail.com)<sup>3</sup>, [Trimiyan25@gmail.com](mailto:Trimiyan25@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[burhanudin.ab36@gmail.com](mailto:burhanudin.ab36@gmail.com)<sup>5</sup>, [aiteti@stitmualfarabi.ac.id](mailto:aiteti@stitmualfarabi.ac.id)<sup>6</sup>

---

### Article History:

Received: 30 Januari 2023

Revised: 27 Februari 2023

Accepted: 30 Maret 2023

**Kata kunci** : Motivasi,  
Kreativitas dan Alat  
Permainan Edukatif

**ABSTRAK** Penelitian ini bertujuan untuk memberikan motivasi dan pengetahuan tentang APE dan berupaya untuk meningkatkan kreatifitas guru TK Sejahtera dalam pembuatan APE atau alat permainan edukatif yang mana untuk bahan dapat diambil dari barang yang ada disekitar dan bahan bekas yang masih bisa dimanfaatkan. Metode yang digunakan yaitu penelitian lapangan (field research) sebuah penelitian dengan prosedur penelitian yang menggali data dari lapangan untuk kemudian dicermati dan disimpulkan. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas guru TK Sejahtera dalam membuat APE (Alat Permainan Edukatif).

---

### ABSTRACT

This study aims to provide motivation and knowledge about APE and seeks to increase the creativity of TK Sejahtera teachers in making APE or educational game tools where materials can be taken from items around and used materials that can still be used. The method used is field research (field research) a study with research procedures that dig up data from the field to then be examined and concluded. With this community service activity it is hoped that it will be able to increase the creativity of Prosperous Kindergarten teachers in making APE (Educative Game Tools).

**Keywords:** Motivation, Creativity and Educational Game Tools.

### PENDAHULUAN

Dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 201 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab VII Pasal 2 Ayat 3 disebutkan bahwa guru adalah pegawai yang bertanggung jawab atas pengelolaan, pengembangan, pengendalian dan pemeliharaan dukungan teknis untuk mendukung proses pendidikan di satuan atau program PAUD. Ahmad Susanto mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah melalui belajar sambil bermain. Melalui permainan, anak diajak untuk bereksplorasi, yaitu mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan menggunakan benda-benda yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran bermakna bagi anak. Saat anak sedang bermain atau selama proses pembelajaran, alat permainan edukatif diperlukan agar perkembangan anak terstimulasi dengan baik. Kreativitas dan kemauan guru sangat penting untuk menyediakan peralatan bermain yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, guru

PAUD harus menyempurnakan kreativitasnya untuk menciptakan alat permainan edukatif (APE) sendiri, salah satunya adalah yang memanfaatkan barang-barang di sekitarnya yang sudah tidak terpakai, atau mendaur ulang barang bekas. <sup>1</sup>

Menurut Yusuf dan Nurihsan (2015:247) kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada, dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. Indikator dari kreativitas adalah: 1) Cara berpikir baru, 2) Ide baru, dan 3) Pikiran dan ide yang bermanfaat. Menurut Hellriegel dan Slocum (2011: 43) *creativity is to visualize and implement new ideas or concept or new association between existing ideas or concept that are novel and useful*. Jadi kreativitas adalah cara memvisualisasikan, menghasilkan dan menemukan ide-ide baru atau konsep baru yang mempunyai manfaat untuk orang lain. Indikator dari kreativitas adalah: 1) Ide-ide baru, 2) Konsep baru, 3) Menemukan sesuatu yang baru, dan 4) Menghasilkan sesuatu yang baru. <sup>2</sup>

TK Sejahtera berdiri pada tahun 2019 atas dasar kebutuhan, bahwa di sebuah desa diwajibkan harus ada lembaga pendidikan anak usia dini yang mencakup kelompok bermain (KOBAR), raudhatul athfal (RA) dan taman kanak-kanak (TK). TK Sejahtera merupakan cabang lembaga dari pendidikan anak usia dini dibawah naungan Yayasan Al Wadiah Priangan. Kondisi obyektif TK Sejahtera yaitu masih satu bangunan dengan BkbbN Dusun Dukuh karena dalam aspek sarana prasarana masih belum memiliki bangunan secara mandiri. Layanan pendidikan dikhususkan bagi anak-anak yang ada di sekitar desa Cisarua. Sumber daya manusia sejumlah 2 (dua) tenaga pendidik (guru pokok). TK Sejahtera memiliki murid berjumlah 20 anak. Dalam proses belajar mengajar belum ada acuan pokok kurikulum dari TK Sejahtera induk Karangamiri, pembelajaran yang seharusnya mengandung 6 (enam aspek) pengembangan yaitu Nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan Seni secara komprehensif belum tersampaikan sebagaimana mestinya. Enam aspek perkembangan diatas sangat berhubungan satu sama lain sehingga memiliki pengaruh cukup tinggi yaitu :

1. Nilai Agama dan Moral

Aspek perkembangan nilai agama dan moral mencakup mengenal agama yang dianut, melakukan kegiatan beribadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi) agama orang lain.

2. Fisik Motorik

Aspek perkembangan fisik motorik mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, dan lincah dan mengikuti aturan, memiliki kemampuan menggunakan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk, memiliki berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta memiliki kemampuan untuk berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

3. Kognitif

Aspek perkembangan kognitif mencakup mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel, diterima sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat, mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal keaksaraan awal, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar.

4. Sosial Emosional

Aspek perkembangan sosial emosional mencakup memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, bertanggung jawab

atas perilakunya untuk kebaikan sesama, mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespons, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain.

#### 5. Bahasa

Aspek perkembangan bahasa mencakup memahami bahasa reseptif yaitu memahami cerita, perintah, aturan, dan menyenangkan serta menghargai bacaan, mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui, memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, serta memahami kata dalam cerita.

#### 6. Seni

Aspek perkembangan seni mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari.

Dalam menstimulus enam aspek perkembangan anak, Alat Permainan Edukatif tentu menjadi hal yang sangat berperan penting dalam pembelajaran guru disekolah. Hal ini sejalan dengan Pendidikan menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 adalah: usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>3</sup>

Sumber belajar dapat diolah atau dikreasi dengan berbagai metode agar anak lebih mudah mencerna nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam usaha mengkreasi itu, sumber belajar bisa menjadi alat yang dapat berfungsi membantu proses belajar anak. Hal ini sering disebut Permainan Edukatif (APE). Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, mencari pasangannya, merangkai, membentuk, dan menyusun sesuai dengan bentuknya.

Bermain dengan alat permainan, anak dapat mengembangkan dirinya untuk dapat berkeaktifan dan berimajinasi yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Hal ini sejalan dengan Sujiono dalam (Elizabeth Prima, 2018) bahwa fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.<sup>4</sup>

Sebagaimana kita ketahui bersama, dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, selama rentang perkembangan anak usia dini anak melakukan kegiatan dengan bermain. Mulai dari bayi, balita hingga masa kanak-kanak kebutuhan atau dorongan internal (terutama tumbuhnya sel syaraf di otak) sangat memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas bermain tanpa mengenal lelah dengan bermain anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang terkandung dalam tubuhnya sekaligus belajar atau berlatih dalam suasana riang untuk meningkatkan fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya. Dalam melakukan aktivitas tersebut, anak tentunya membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif.

Alat permainan edukatif penting untuk diberikan kepada anak-anak usia dini. Tanpa alat permainan edukatif, anak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Selain bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar, APE juga akan membuat anak menjadi bertambah

senang dan dapat bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema. Menurut Riany Ariesta, dalam (Uswatun Hasanah, 2019) bahwa setiap pembelajaran di usia dini, orang tua atau pendidik perlu menyediakan alat permainan edukatif dan memilih jenis APE yang tepat untuk anak didiknya. Dengan demikian, menurut Anggani Sudono agar tujuan pembelajaran tercapai dan juga tercipta proses belajar mengajar yang tidak membosankan, kita perlu memahami secara tepat tingkat perkembangan anak.<sup>5</sup>

Menurut Wiyani dan Barnawi dalam (Mukti Wigati&Novan Ardi Wiyani, 2019) kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Guru PAUD merupakan pihak yang langsung berinteraksi dengan peserta didik. Merekalah yang memberikan teladan, motivasi, dan inspirasi bagi anak bersemangat dalam studi, kreasi dan prestasi. Hal itu sudah barang tentu dapat terjadi manakala pendidik PAUD memosisikan dirinya sebagai pendidik yang kreatif, kreativitasnya guru dapat memfasilitasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas dan kesediaan seorang guru sangat dituntut dalam menyediakan ragam alat main yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak.

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. Kreativitas terkait dengan tiga komponen utama, yakni: keterampilan berpikir kreatif, keahlian (pengetahuan teknis, prosedural, dan intelektual), dan motivasi. Kaitannya juga dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan. Pengajuan ide kreatif sangat terkait dengan motivasi internal dan minat seseorang untuk melakukan pekerjaan atau pemikiran kreatif yang dapat memberi kepuasan atas tantangan yang dihadapi.(Huliyah, 2016; Ridwan Abdullah Sani, 2013).<sup>6</sup>

Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif. Pelaksanaan pengajaran yang ada di TK Sejahtera belum menjadikan alat permainan edukatif sebagai pelengkap keberlangsungan dari proses pembelajaran.

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru TK Sejahtera dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) yang mana untuk bahan dapat diambil dari barang yang ada disekitar, bahkan mungkin juga dari barang bekas dapat dimanfaatkan.

Hasil pengamatan yang kami dapatkan bahwa di TK Sejahtera belum menggunakan APE (alat permainan edukatif) dalam proses KBM (kegiatan Belajar Mengajar). Alat permainan edukatif (APE) kurang mendapat perhatian dari guru TK Sejahtera induk, jadi guru di TK Sejahtera cabang sebagian besar menggunakan lembar kerja siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan APE yang seharusnya ada untuk mendorong enam aspek perkembangan sama sekali tidak diperhatikan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) sebuah penelitian dengan prosedur penelitian yang menggali data dari lapangan untuk kemudian dicermati dan

disimpulkan. Adapun sifat penelitian ini bersifat kualitatif atau Naturalistik. (Nasution S., 1991:5) Dengan kata lain, penelitian ini di sebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini, maka penelitian ini berlokasi di Desa Cisarua Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran. Secara spesifik lokasi penelitian ini adalah di TK Sejahtera sebagai representasi sekolah swasta DISDIKPORA Kabupaten Pangandaran.<sup>7</sup>

Sumber data dalam penelitian ini dikategorikan dalam dua kelompok besar, yaitu: Pertama, sumber data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitian. Untuk memperoleh data ini, peneliti akan melakukan wawancara (interview) dengan informan yaitu Tenaga Pendidik di Taman Kanak-kanak Sejahtera. Kedua, data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari sumber-sumber referensi dari jurnal, buku, hasil penelitian dan sumber tertulis lain yang berkaitan dengan pengelolaan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak Kanak. Teknik pengumpulan data menurut Juliansyah Noor (2013: 138) mengartikan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Secara umum, teknik pengumpulan data diantaranya yaitu menggunakan teknik observasi (observation), wawancara (interview), dan studi dokumentasi. Analisis data penelitian kualitatif dilakukan sejak awal penelitian hingga akhir dengan harapan adanya konsistensi dalam analisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan model Analisis Interaktif dari Miles dan Huberman. Dalam proses kualitatif Miles dan Huberman mengemukakan bahwa: *“we define analysis as consisting of three concurant flow of activity, data reduction, data display and conclusion drawing/verification.* Ketiga proses ini terjadi terus-menerus selama pelaksanaan penelitian, baik pada periode pengumpulan data maupun setelah data terkumpul seluruhnya.<sup>8</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Peralatan tersebut tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, mencari pasangannya, merangkai, membentuk, dan menyusun sesuai dengan bentuknya. Sedangkan Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Usep Kustiawan, 2016:7). Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Adanya ketersediaan alat permainan edukatif tersebut dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. (Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2016:149).<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara di TK Sejahtera Desa Cisarua Kecamatan Langkaplancar bahwa dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Alat permainan edukatif (APE) yang seharusnya menjadi hal utama kurang mendapat perhatian dari guru TK Sejahtera induk yang ada di karangkamiri, jadi guru di TK Sejahtera cabang sebagian besar menggunakan lembar kerja siswa dalam proses

kegiatan belajar mengajar, sedangkan APE yang seharusnya ada untuk mendorong enam aspek perkembangan sama sekali tidak diperhatikan. Sejalan dengan hal tersebut, Desmita dalam (Elizabeth Prima, 2018) bahwa guru memiliki peranan penting dalam membantu anak untuk dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif motivasi belajar anak usia dini dapat berkembang. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengkreasikan lingkungan dengan materi luas yang beragam dan guru harus kreatif dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) yang disesuaikan dengan kebutuhan anak belajar.<sup>10</sup>

Pengabdian yang kami lakukan yaitu dengan mengadakan pelatihan pembuatan APE indoor kepada guru TK Sejahtera yaitu dengan subtema pohon abjad yang lucu, ulat berangka, dan bentuk berwarna yang sebelumnya diawali dengan kegiatan senam ceria.

Pada subtema pohon abjad yang lucu materi yang disampaikan yaitu mengenalkan abjad atau hurup, tanaman ciptaan Allah dan mengenal bagian-bagian pohon. Persiapan pembelajaran yang dilakukan yaitu menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran seperti kardus bekas, kertas origami, spidol, gunting dan lem. Kegiatan pembelajarannya yaitu tepuk pohon, bernyanyi tentang abjad, menggunting dan menempel.

Pada subtema ulat berangka materi yang disampaikan yaitu mengenalkan angka, binatang ciptaan Allah dan mengenal bagian-bagian binatang. Persiapan pembelajaran yang dilakukan yaitu menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran seperti kardus bekas, kertas origami, HVS, spidol, gunting dan lem. Kegiatan pembelajarannya yaitu bernyanyi tentang angka, menulis angka dipunggung teman, menggunting dan menempel.

Pada subtema bentuk berwarna materi yang disampaikan yaitu mengenalkan angka dan mengenal warna. Persiapan pembelajaran yang dilakukan yaitu menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran seperti kardus bekas, kertas origami, spidol, gunting dan lem. Kegiatan pembelajarannya yaitu bernyanyi tentang mengenal bentuk, menggunting dan menempel.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya peningkatan kreativitas guru PAUD dalam pembuatan alat permainan edukatif di TK Sejahtera Desa Cisarua. Adapun pelaksanaan pelatihan pembuatan APE dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2023 dapat dikatakan berhasil. Selain guru kreatif dalam membuat alat permainan edukatif, anak juga merasa senang sehingga anak tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat menstimulasi enam aspek perkembangannya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya peningkatan kreativitas guru paud dalam pembuatan alat permainan edukatif di tk sejahtera desa cisarua dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Peralatan tersebut tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak, sehingga selain dapat membuat guru kreatif, anak juga merasa senang dan tidak mudah bosan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin Lilawati, (2020), *Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di RA Team Cendekia Kota Surabaya*, Vol.6 No. 2, Seling: Jurnal Program Studi PGRA
- Wigati Mukti , Wiyani Ardi Novan, (2019), *Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*, Vol.4 No. 1, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prima Elizabeth, dkk. (2018), *PKM Pelatihan Pembuatan APE PAUD di Desa Dauh Puri Kelod Denpasar*, Jurnal Paradharma 2(1)
- Hasanah Uswatun, (2019), *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*, Vol.5, No. 1, Jurnal Pendidikan Anak
- Rian Soleha, (2022), *Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif(APE) Dari Barang Bekas Di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara*, Vol.2, No. 1
- Ghifar Riyadhhel, dkk, (2019), *Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah dan Iklim Organisasi*, Vol.7, No.2, Jurnal Manajemen Pendidikan