

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT ALAT PERMAINAN EDUKASI DARI LIMBAH AMPAS TAHU

Ade Ismail Fahmi^{1*}, Erna Hartanti², Nisa Sholihat³, Siti Ningrat⁴

^{1,2,3,4}PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

aifsulaeman70@gmail.com, Ernahartanti7@gmail.com, sholihanisha@gmail.com, sitiningrat100@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi masih kurangnya pembelajaran yang mendukung kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan alat permainan edukasi yang berasal dari limbah ampas tahu. Bagaimana cara guru memberikan edukasi kepada peserta didik untuk peka terhadap lingkungan sekitar dan tetap mempertahankan kearifan lokal sebagai sumber belajar dan alat permainan edukasi yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dimana pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sekitar adalah wahana anak untuk berkreasi termasuk lingkungan pabrik yang identik dengan kearifan lokalnya. Dimanapun dan apapun bahan alam di lingkungan sekitar kita dapat dijadikan sebagai bahan bermain anak, termasuk di lingkungan “Pabrik Tahu Tiga Putri” Cisaat khususnya. Terdapat banyak bahan alam yang dapat dijadikan ide main oleh anak diantaranya; ampas tahu, balok kayu bakar, abu, arang bekas pembakaran kayu bakar, kunyit, bahkan lingkungan area pabrik tahu yang memiliki area yang luas sebagai pembelajaran anak.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukasi, Kreatifitas, Limbah Ampas Tahu.

Abstract: This research is motivated by the lack of learning that supports student creativity. This study aims to introduce an educational game tool derived from tofu dregs. How do teachers provide education to students to be sensitive to the surrounding environment and still maintain local wisdom as a learning resource and a fun educational game tool. This study uses a qualitative research approach, where a qualitative approach is a process of research and understanding based on a methodology that investigates a social phenomenon and human problems. The results of the study show that the surrounding environment is a vehicle for children to be creative, including the factory environment which is synonymous with local wisdom. Wherever and whatever the natural materials in the environment around us can be used as children's play materials, including in the “Three Putri Tofu Factory” area in Cisaat in particular. There are many natural materials that can be used as ideas for children to play, including; tofu dregs, logs of firewood, ashes, charcoal used for burning firewood, turmeric, even the environment in the tofu factory area which has a large area for children's learning.

Keywords: Educational Game Tools, Creativity, Tofu Dregs Waste.

Article History:

Received: 4-11-2022

Revised : 4-12-2022

Accepted: 31-01-2023

Online : 03-02-2023

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dan perkembangan aspek lainnya agar anak memiliki

kesiapan yang matang sehingga dapat memasuki pendidikan lebih lanjut. Orang yang berperan dalam memberikan pendidikan adalah orangtua dalam lingkungan keluarga dan pendidik/guru dalam lingkungan sekolah. Menurut (Ulfah, 2022) bahwa pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut diharapkan dapat berguna baik bagi dirinya, keluarga, maupun masyarakat pada umumnya.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak, salah satunya kreativitas. Menurut (Ulfah, 2020) bahwa pengembangan kreativitas pada anak dapat dilakukan dengan mengenalkan cara mengekspresikan kemampuan anak, mengenalkan cara mengatasi masalah anak, membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap lingkungannya, membuat anak memiliki kepuasan terhadap apa yang dilakukan dan memberikan sikap menghargai hasil karya orang lain.

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif, perbedaannya terletak pada derajat dan bidang yang diekspresikan. Menurut Maxim sebagaimana dikutip (Hanafiah, 2022) mengungkapkan, bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali. Oleh sebab itu, seorang guru harus yakin bahwa anak-anak didik mereka semua kreatif, hanya bagaimana lingkungan merangsang kemunculan kreatifitas mereka.

Sebagai orang tua atau pendidik perlu mengembangkan serta memberikan berbagai stimulasi positif agar anak dapat menjadi kreatif. Kreativitas anak dapat dilihat dari cara bermain. Menurut (Surya, 2020) bahwa melalui bermain anak belajar mengenal diri dan lingkungannya, karena dengan bermain anak belajar. Ada berbagai macam jenis permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak, mulai dari yang bermain sederhana sampai yang kompleks baik dengan alat maupun tanpa alat. Tentunya semua berlandaskan perkembangan anak. Menurut (Cecep, 2022) bahwa dalam bermain anak memiliki kesempatan mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain anak sebenarnya sedang mempraktikkan ketrampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain yang berarti mengembangkan otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami kebenaran lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan kreativitas.

Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan yang kondusif. Artinya, anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak dapat mengeksplorasi pengalaman melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung berulang-ulang, dengan melibatkan seluruh potensi, dan kecerdasan anak (Arifudin, 2021). Menurut (Gianistika, 2021) bahwa seorang anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap

perkembangan kepribadian. Untuk itu, menurut (Tanjung, 2022) bahwa pendidik dan orang tua dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dirinya, tetapi hendaknya mereka tetap memperhatikan karakter anak yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak. Lebih jauh menurut (Irwansyah, 2021) bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak mempengaruhi kreativitas anak, jika anak berkembang dengan baik maka anak dapat berkreaitivitas sesuai dengan kemampuannya.

Kreativitas dikenal dari sejumlah sub kemampuannya yaitu kepekaan, kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi dan redefinisi. Menurut (Sinurat, 2022) bahwa kreativitas merupakan konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan memengaruhi arti kreativitas. Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Artinya, cakupannya meliputi segenap potensi manusia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dikutip (Nasser, 2021) bahwa kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Artinya kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien dan efektif.

Kreativitas juga dimaknai sebagai upaya mengembangkan cara lama atau ketinggalan zaman dan tidak efektif lagi. Kreativitas mencakup segenap potensi kemanusiaan, secara filosofis dapat disejajarkan dengan proses mencari identitas diri (Tanjung, 2020). Jadi, segala ekspresi manusia untuk menemukan kesejatian diri dengan menjadi dirinya sendiri, bukan menjadi orang lain. Menurut (Kusmiati, 2021) bahwa kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif, yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Kreativitas anak di PAUD dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini, setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia dini (Sugandi, 2021). Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal. Salah satu kendala dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan perkembangan kreativitas anak secara optimal. Oleh sebab itu, menurut (Hasbi, 2021) diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Menurut (Sulaeman, 2022) bahwa seorang Guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak, guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas anak. Guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam kesempatan apa saja baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Oleh karena itu, kreativitas sangatlah penting dikembangkan pada anak sejak dini untuk persiapan kehidupan dimasa dewasanya, karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Menurut (Supriani, 2022) bahwa seorang anak memiliki potensi kreativitas alami, maka akan senantiasa menumbuhkan aktivitas dengan ide-ide kreatif. Secara natural anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan membuat alat permainan edukasi dari limbah ampas tahu. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan alat permainan edukasi yang berasal dari limbah ampas tahu. Bagaimana cara guru memberikan edukasi kepada peserta didik untuk peka terhadap lingkungan sekitar dan tetap mempertahankan kearifan lokal sebagai sumber belajar dan alat permainan edukasi yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dimana pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat alat permainan edukasi dari limbah ampas tahu. Pendekatan kualitatif penulis gunakan untuk menganalisis kajian terhadap upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat alat permainan edukasi dari limbah ampas tahu.

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan deskriptif, menurut Zed dalam (Rahayu, 2020) bahwa penelitian deskriptif kualitatif dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Ibnu dalam (Ulfah, 2019) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Berdasarkan beberapa definisi penelitian kualitatif di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal, tidak menggunakan angka dan analisisnya tanpa menggunakan teknik statistik.

Dalam penelitian ini objek penelitian terdiri dari 2 (dua), yaitu objek formal dan objek material (Mawati, 2023). Objek formal dalam penelitian ini berupa data yaitu data yang berhubungan dengan tinjauan kritis kajian terhadap upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat alat permainan edukasi dari limbah ampas tahu.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data menurut (Bahri, 2021) mengemukakan bahwa merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat beberapa cara atau teknik dalam mengumpulkan data, diantaranya adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan sekunder. Menurut (Hanafiah, 2021) bahwa data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari individu-individu yang diselidiki atau data tangan pertama. Sedangkan data sekunder adalah data yang ada dalam pustaka-pustaka. Data primer dalam penelitian ini adalah buku-buku terkait tinjauan kritis kajian terhadap upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat alat permainan edukasi dari limbah ampas tahu, dan data sekunder didapatkan dari jurnal-jurnal baik nasional maupun internasional.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara sebagai alat untuk pengumpul data karena penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dengan kata lain, menurut (Mayasari, 2021) bahwa teknik ini digunakan untuk menghimpun data-data dari sumber primer maupun sekunder.

Analisis data tidak saja dilakukan setelah data terkumpul, tetapi sejak tahap pengumpulan data proses analisis telah dilakukan. Menurut (Fikriyah, 2022) bahwa penggunaan strategi analisis “kualitatif”, dimaksudkan bahwa analisis bertolak dari data-data dan bermuara pada kesimpulan-kesimpulan umum. Berdasarkan pada strategi analisis data ini, dalam rangka membentuk kesimpulan-kesimpulan umum analisis dapat dilakukan menggunakan kerangka pikir “induktif”.

Data pada penelitian ini dicatat, dipilih dan kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kategori yang ada. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif analitis. Menurut (Rahman, 2021) bahwa deskriptif analitis (*descriptive of analyze research*), yaitu pencarian berupa fakta, hasil dari ide pemikiran seseorang melalui cara mencari, menganalisis, membuat interpretasi serta melakukan generalisasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Prosedur penelitian ini menurut (Arifudin, 2023) adalah untuk menghasilkan data deskriptif yang berupa data tertulis setelah melakukan analisis pemikiran (*content analyze*) dari suatu teks. Setelah penulis mengumpulkan bahan-bahan yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini, kemudian penulis menganalisis dan menarasikan untuk diambil kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi observasi yang dilakukan selama tiga kali pertemuan pada lima lembaga PAUD didapat informasi sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hal Yang Merangsang Kreatifitas Anak

No	Yang Mendorong Kreatifitas	Kunj-1		Kunj-2		Kunj-3	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Waktu (jam)	8	80	9	90	8	80
2	Kemauan anak untuk berkreasi.	24	80	22	73	20	67
3.	Dorongan.	19	95	18	90	19	95
4.	Sarana/Bahan Bermain.	9	90	8	80	9	90
5.	Ide dan gagasan anak untuk mencipta sesuatu	19	95	20	100	20	100
6.	Sosial emosional anak	24	80	25	83	24	80
7.	Reward	17	85	19	95	18	90
Total		120	86	121	86	118	84

Tabel 1. 2 Hal Yang Menghambat Kreatifitas Anak

No	Yang Mendorong Kreatifitas	Kunj-1		Kunj-2		Kunj-3	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Takut gagal;	13	65	14	70	14	70
2	Tidak mau mencoba;	13	65	13	65	10	50
3.	Menunggu perintah;	17	85	17	85	17	85
4.	Orang tua menuntut sempurna	9	90	10	100	9	90
5.	Tidak menyukai teksturnya yang lembek	2	20	1	10	2	20

6.	Tidak ada ide	5	50	7	70	7	70
7.	Lebih menyukai kegiatan fisik	8	80	6	60	5	50
8.	Berebut dengan teman	7	70	5	50	6	60
9.	Tidak sabaran	14	70	15	75	15	75
10.	Waktu main terlalu pendek	2	20	1	10	0	0
11.	Bahan main hanya sekali pakai	7	23	10	33	8	27
Total		97	57	99	58	93	55

Dari data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 55% - 57% dari siswa-siswi dari 5 lembaga PAUD yang diobservasi masih memberikan kondisi yang menghambat kreativitas anak. Terutama pada beberapa anak yang menunggu perintah sekitar 85%. Orang tua menuntut sempurna terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh anak 90%-100%, serta anak belum dapat mengontrol kesabarannya dalam berkreasi sekitar 70%-75%.

Melihat dari pengamatan dan hasil yang diperoleh selama tiga kali pertemuan tersebut ternyata tidak jauh berbeda. Dari data tersebut sekitar 84%–86% anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan sangat baik. 95%-100% anak mampu menciptakan ide dan gagasannya dalam menciptakan sesuatu dari ampas tahu yang telah disediakan. Dorongan untuk berkreasi sekitar 90% dan 80% rata-rata anak mampu berperilaku sosial dengan baik.

Pembahasan

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa semua anak memiliki keinginan dan bakat untuk berkreasi, tergantung bagaimana kita sebagai pendidik mampu mengarahkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangannya, baik itu secara akademik ataupun non akademik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi anak dalam berkreasi yakni faktor pendukung dan penghambat dalam berkreasi. Hal ini selaras dengan Munandar sebagaimana dikutip (Arifudin, 2022) yang mengemukakan bahwa ada ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah anak khususnya pada anak usia prasekolah antara lain: a) Senang bereksplorasi dengan lingkungan, b) Mengamati dan memegang benda-benda untuk memperoleh pengalaman, c) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, d) Bersifat spontan dalam menyatakan pikiran dan perasaan, e) Senang berpetualang untuk mendapatkan pengalaman baru. f. Senang bereksperimen, g) Tidak cepat merasa bosan dan senang melakukan bermacam-macam hal, dan h) Memiliki daya imajinasi tinggi.

Faktor orang tua menjadi alasan terhambatnya anak untuk berkreasi, dan guru juga termasuk ke dalam salah satu pemicu tingkat keberhasilan anak dalam berkreatifitas. Dengan demikian kedua faktor tersebut harus mampu bekerjasama untuk memberikan kebebasan anak dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitasnya tanpa adanya tekanan ataupun tuntutan dari pihak manapun. Hal ini sejalan dengan Hurlock sebagaimana dikutip (Arifudin, 2020), mengemukakan bahwa suasana, sarana dan prasarana, lingkungan, dan dukungan orang tua, serta gurulah yang lebih yang lebih utama dalam mengembangkan kreativitas anak.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan sekitar adalah wahana anak untuk berkreasi termasuk lingkungan pabrik

yang identik dengan kearifan lokalnya. Dimanapun dan apapun bahan alam di lingkungan sekitar kita dapat dijadikan sebagai bahan bermain anak, termasuk di lingkungan “Pabrik Tahu Tiga Putri” Cisaat khususnya. Terdapat banyak bahan alam yang dapat dijadikan ide main oleh anak diantaranya; ampas tahu, balok kayu bakar, abu, arang bekas pembakaran kayu bakar, kunyit, bahkan lingkungan area pabrik tahu yang memiliki area yang luas sebagai pembelajaran anak.

Diharapkan kepada semua pihak untuk tetap menjaga kearifan lokal yang ada. Jangan pernah malu untuk memperkenalkan anak-anak pada budaya lokal dan makanan tradisional yang menjadi ciri khas dari daerah kita sendiri. Tanamkan rasa cinta anak pada budaya daerah, agar anak-anak tidak hanya mengenal adat dan tradisi zaman sekarang. Disarankan kepada para pendidik untuk terus menanamkan budaya daerah sedari dini, jangan hanya terfokus pada pembelajaran di kelas dan mengabaikan lingkungan sekitar yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Keberhasilan bukan hanya berasal dari indahnya hasil karya tetapi berhasilnya proses yang kita tularkan pada anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kami kesehatan dan kemampuan, sehingga terselesaikannya penelitian ini. Tidak lupa kami sebagai tim penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini diantaranya:

1. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Ibu Pengelola STIT Rakeyan Santang Cabang Sukabumi yang telah memfasilitasi kami dalam mengikuti kegiatan penelitian ini.
4. Dosen Pembimbing yang telah membagikan ilmunya sehingga kami dapat menyelesaikan jurnal penelitian ini.
5. Rekan sesama mahasiswa yang telah dilibatkan dalam tugas kelompok dalam penulisan penelitian ini.
6. Bpk. H. Ujang Baedilah dan Hj. Anon Susilawati selaku pemilik Pabrik Tahu Tiga Putri, yang telah mengizinkan kami untuk menggunakan area pabrik tahu sebagai tempat penelitian.
7. Ibu Ati Nurhayati, S.S. selaku Kepala PAUD KB Sakura sekaligus fasilitator dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Bahri, A. S. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Cecep, C. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode

- Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Gianistika, C. (2021). Metode Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di SDN TANJUNGSARI I Dan SDN MEKARPOHACI III. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 39–46.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Kusmiati, E. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sugandi, D. (2021). Model Pembelajaran Children's Learning in Science (CLIS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 107–113.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Tanjung, R. (2020). Pengaruh Penilaian Diri Dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(1), 380–391.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.