

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru*. Bestari Buana Murni.
- Andhika, M. R. (2020). Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Di MIN 8 Aceh Barat. *JURNAL EDUSCIENCE*, 7(1), 28–33. <https://doi.org/10.36987/jes.v7i1.1771>
- Ariska, K., & Suyadi. (2020). Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 137–145.
- Aryanti, T., Supriyono, & Ishaq, M. (2015). Evaluasi Program Pendidikan dan Pelatihan. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 10(1), 1–13.
- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. A. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Paud dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(4), 366–371.
- Basri & Rusdiana. (2015). *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Pustaka Setia.
- Batik, M., Bentar, D., Brebes, K., Widiasih, E., Suminar, T., Pd, M., & Salem, K. (2015). MONITORING DAN EVALUASI PROGRAM PELATIHAN BATIK BREBESAN (Studi di Mitra Batik Desa Bentar, Kecamatan Salem, Kabupaten Brebes). *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(1).
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Darajat, A. H. (2021). Efektivitas Implementasi Program Keluarga Harapan (PKH) Dalam Upaya Penanggulangan Kemiskinan (Studi Pada Dinas Sosial Kabupaten Blitar). *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 10(1), 8–14. <https://doi.org/10.35457/translitera.v10i1.1421>
- Eliza, D., Sardi, M., Amalia, W., & Karmila, D. (2022). Jenis-jenis Pelatihan Peningkatan Profesional Guru PAUD di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6836–6843.
- Fiducia, & Suprpto. (2021). *Evaluating UI in Digital Skills Training: Human Centered-Design approach from UI Sanbercode Bootcamp*. 2111(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2111/1/012031>
- Ghofur, E. H., & Nurhayati, S. (2023a). Multimedia-Based Learning Media

- Development to Improve Early Childhood Expressive Language Ability. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2373–2382.
- Ghofur, E. H., & Nurhayati, S. (2023b). Multimedia-Based Storytelling Learning Media Effectivity For Early Childhood ' s Expressive Language Skill Development. *Obsesi*, 7(6), 6677–6686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., Fauziyyah, N., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jl Soekarno Hatta Kel Cimincrang Kec Gedebage Kota Bandung, U., & Barat, J. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/37063>
- Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1190–1196. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1183>
- Iis, I., Nurhayati, S., & Nurunnisa, R. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(1), 50–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p>
- Ilahi. (2020). *Anis Ilahi, 2020 PENGEMBANGAN KURIKULUM PELATIHAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL (Studi Pada Pelatihan Guru di SMA Negeri 1 Parongpong) Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 2018, 1–10.*
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Fitri Arisa, M. (2023). *Peran Teknologi dalam Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Kartono, G., Mesra, & Azis, A. C. K. (2020). Pengembangan Media Ajar Grafis Komputer Materi Wpap Dalam Bentuk E-Book Dan Video Tutorial Bagi Mahasiswa Seni Rupa. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 127–132. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18191>
- Koswara, R. (2014). Manajemen Pelatihan Life Skill dalam Upaya Pemberdayaan Santri di Pondok Pesantren. *Jurnal Empowerment*, 4(1), 37–50.
- Kurnia, A., & Nasrudin, D. (2022). Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM- Loose Parts pada Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3727–3738. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2372>
- Lilawati, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di RA Team Cendekia Kota Surabaya. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 182–192.

- Maemunah, S. (2017). Kreativitas Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam. *Jurnal Ilmiah Pawiyatan*, 22(3), 4556.
- Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 779. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.779-784.2022>
- Mariati, P. (2020). Kreativitas Guru Paud Dalam Penciptaan Gerak dan Lagu Tematik Untuk Anak Usia Dini. *Education and Human Development Journal*, 5(2), 91–98. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v5i2.1783>
- Marienda, W., Zainuddin, M., & Hidayat, E. N. (2015). Kompetensi Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 147–156. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13271>
- Maruddani, R. T. J., & Sugito. (2022). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran Full Day School pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2022–3771. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1731>
- Maulida, Y., Ilmu, F., Dan, S., Politik, I., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2018). Efektivitas Program Inovasi Desa Dalam. *Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhamadiyah Sumatra Utara*, 1–66.
- Mawarni, H. R., Idris, M., & Jermansyah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 890–897.
- Mellyta Uliyandari, Hiasa, F., & Anna Ayu Herwati. (2022). Pengembangan Kreativitas Guru PAUD Melalui Pelatihan Merajut di PAUD Sejahtera Kota Bengkulu. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 20(2), 365–372. <https://doi.org/10.33369/dr.v20i2.25215>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). sage.
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Obsesi*, 6(5), 4239–4254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2624>
- Ni'mah, A., & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 173–179. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48157>

- Noor, A. H., & Nurhayati, S. (2023a). NEEDS ASSESSMENT OF TRAINING AND EDUCATION ON MONEY MANAGEMENT TO INCREASE THE LOW- INCOME FAMILY ' S FINANCIAL EMPOWERMENT. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 90–95.
- Noor, A. H., & Nurhayati, S. (2023b). Project-Based Learning Implementation In A Participative Planning Course : Strategies , Outcomes And Challenges. *Jurnal Cahaya Pendidikan*, 9(2), 164–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/chypend.v9i2.5660>
- Novia, Mujahidin, & Hadisa, P. (2021). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Permata Hati Dusun Sange Baru Tahun Pelajaran 2021/2022. *Samawa (Sakinah, Mawaddah Warahmah)*, 7(1). <https://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/samawa/article/view/2677>
- Noviana, D., Rabbanie, M. D., & Nawawi, H. . K. (2020). Kreativitas Guru MI Nurul Hidayah dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa untuk Membentuk Siswa Berprestasi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), 62–77. <https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9071>
- Nuraeni, A., & Nurhayati, S. (2023). Efektivitas Workshop Pembuatan Buku Digital Modul Ajar dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Pendidik PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5745–5756. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4787>
- Nurhamidah Nasution, N. N. (2019). PROFESIONALISME GURU ANAK USIA DINI ERA DIGITAL. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 666–675.
- Nurhayati, S. (2018). *Pengembangan Model Pelatihan Dengan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Asesmen Pembelajaran Bagi Pendidik Paud Di Kota Cimahi* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/35474/>
- Nurhayati, S., & Rakhman, A. (2017). Studi Kompetensi Guru Paud Dalam Melakukan Asesmen Pembelajaran Dan Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Cimahi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 109–120. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17699>
- Pebriani. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Tipe Vak Berbantuan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Undiksha Journal*, 1(1), 4.
- Rahayu, S., & Apriyansyah, C. (2022). Pengaruh Pelatihan Kreativitas Clay terhadap Kreativitas Guru PAUD di Kecamatan Karang Tengah Kota Tangerang Banten. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4112–4117.
- Risdiany, H., & Herlambang, Y. T. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Mewujudkan Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *EDUKATIF* :

JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 3(3), 817–823.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.434>

- Rizka, M. A., & Hardiansyah, R. (2016). Strategi pengembangan inovasi program pendidikan nonformal sebagai best practices bagi pusat kegiatan belajar masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.10745>
- Rochmiyati, R. (2013). Model Peer Assessment Pada Pembelajaran Kolaboratif Elaborasi Ips Terpadu Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 17(2), 333–346. <https://doi.org/10.21831/pep.v17i2.1704>
- Salama, N., Hikrawati, H., & Harisa, H. (2023). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 108–112.
- Sandy, D. P. A., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11).
- Saputri, Y., Purwito, L., & Widiyanto, E. (2019). Pengaruh Kompetensi Fasilitator Dan Hasil Belajar Peserta Pelatihan Keluarga Sehat. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 14(1), 22. <https://doi.org/10.17977/um041v14i1p22-36>
- Sari, Y., Zaman, B., & Setiasih, O. (2019). Profil Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 103–112.
- Simamora. dkk. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (kotak misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-fajar Medan Denai. *Medan Denai*, 1(1), 24.
- St. Maria ulfah. (2023). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS LOOSE PARTS DALAM PEMBELAJARAN BAGI GURU DI TK FATHINA KABUPATEN MAJENE. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(10), 6765–6770. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i10.5209>
- Sudjana, D. (2010). *Manajemen program pendidikan untuk pendidikan luar sekolah dan pengembangan sumber daya manusia*. Falah Production.
- Sueb, S., Setiawan, S., & Mustofa, A. (2020). PENGEMBANGAN PROFESI GURU ANGGOTA MGMP BAHASA INGGRIS DI BIDANG PENELITIAN DAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 4(1), 43–49. <https://doi.org/10.35334/jpmb.v4i1.1489>
- Sugiyono. (2011). *penelitian pengembangan (Research and Development)*.

- Sugiyono. (2014a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2014b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018b). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syamsudin, S. (2020). Kreativitas Guru untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Matematika di MI Roudlatul Ulum. *TARBAWI*, 9(1), 83–96. <https://doi.org/10.36781/tarbawi.v9i1.3098>
- Tiarawati, P. V., Nurhayati, S., Hidayah, S. N., & Boriboon, G. (2023). Blended Learning Approach Implementation to Improve Adults' Tahsin Ability in the Digital Era. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 21(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v21i2.7111>
- Trisnowati, A. R., & Andjariani, E. W. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Tema 1 Diriku Kelas I Sdn Randegan Kec.Tanggulangin Kab. Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1760>
- Twiningsih, A. T. (2020). Improving Student Learning Outcomes Through Stem-Based Magic Box Medium in The Concept of Addition Theory. *International Journal on Research in STEM Education*, 2(1), 79–90.
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya*, 5(1), 44–52.
- Widjanarko, M., & others. (2022). Media Magic Box Based on the Rembang Local Culture to Improve Class-A Motor Skills. *Journal of Psychology and Instruction*, 6(2), 81–86.
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Obsesi*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>
- Yazia, V. (2022). Pemberian Terapi Bermain Magic Box Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(2), 210. <https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM/article/view/1066/798>