

---

## **Pengembangan Kreativitas Dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Atribut Dan Organisasi**

Issaura Dwi Selvi,<sup>1</sup> Nazauma Nareswara Wulantaka<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia  
[issaura.dwiselvi@yahoo.com](mailto:issaura.dwiselvi@yahoo.com)

### **Abstract**

*This article tries to describe the development of creativity and educational game tools when viewed from the perspective of attributes and organizations. The methodology used is Library Research by finding data through books, journal articles and documentation. The results of this paper know that to develop creativity in the perspective of attributes, view that in creativity the teacher has the ability to think flexibly and the results of his own thinking. The making of educational game tools has three important aspects namely attribute attention to quality, features and product design. Judging from the quality, educational play equipment must work according to its function, while the features of educational play equipment must have different characteristics or characteristics than before, and the design of educational play equipment must have an attractive shape, characteristics, comfort, safety, reliability and style. While creativity in an organizational perspective requires the teacher to be careful, analytical, innovative, focused on the needs of children, can be used in groups (cooperative), and consistently make decisions. Then the educational game tools in the perspective of the organization must have seven dimensions, namely risky, detail, individual orientation, team orientation, aggressive, and stability.*

**Keywords:** *Creativity; Educational Game Tools; Attribute; Organization.*

### **Abstrak**

Artikel ini mencoba menggambarkan pengembangan kreativitas dan alat permainan edukatif apabila ditinjau dari perspektif atribut dan organisasi. Metodologi yang digunakan adalah *Library Research* dengan mencari data melalui buku, arikel jurnal dan dokumentasi. Hasil tulisan ini mengetahui bahwa untuk mengembangkan kreativitas dalam perspektif atribut, memandang bahwa dalam berkreaitivitas guru memiliki kemampuan berpikir fleksibel dan hasil pemikiran sendiri. Pembuatan alat permainan edukatif perspektif atribut memiliki tiga unsur penting yakni memperhatikan kualitas, kerangka bentuk dan fitur produk. Dilihat dari kualitas, alat permainan edukatif harus bekerja sesuai fungsinya, sedangkan fitur harus memiliki sifat khas berbeda dari pada sebelumnya, dan desain alat permainan edukatif harus memiliki bentuk, ciri, kenyamanan, keamanan, keandalan dan style yang menarik. Sedangkan kreativitas dalam perspektif organisasi meminta guru untuk cermat, analisis, inovatif, memusatkan pada kebutuhan anak, dapat digunakan dalam kelompok (kooperatif), dan konsisten menentukan keputusan. Kemudian alat permainan edukatif dalam perspektif organisasi harus memiliki tujuh dimensi yakni berani beresiko, detail, orientasi individu, orientasi tim, agresif, dan stabilitas.

**Kata Kunci:** Kreativitas; Alat Permainan Edukatif; Atribut; Organisasi.

---

*Received 2020-03-16, Revised 2020-06-06, Accepted 2019-10-20 2020-06-18*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah peletak dasar pertama bagi seorang anak, dalam dunia pendidikan tugas seorang guru PAUD adalah mengembangkan semua aspek potensi, perkembangan dan pertumbuhan anak. Pada usia nol sampai enam tahun semua potensi dimiliki anak sedang berkembang pesat dalam hal ini disebut *golden age*. Segala sesuatu yang kita ajarkan kepada anak akan tertanam hingga dia dewasa kelak. Dengan memiliki perkembangan baik tentu akan menjadikan kualitas diri anak tersebut menjadi unggul, karena dapat memposisikan dirinya dengan lingkungan sekitar. Dalam hal ini guru membutuhkan media untuk menunjang dan membantu jalannya proses pendidikan.

Penggunaan media yang kreatif dan bagus memudahkan anak memiliki pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini disebut Alat Permainan Edukatif (APE). Setiap APE memiliki fungsi atau *value* berbeda-beda, untuk itu sebagai guru kita harus kreatif dan cermat dalam membuat atau memilih APE. Pentingnya APE agar menunjang perubahan tumbuh kembang anak terutama pada media untuk dibuat atau digunakan yakni dalam perspektif atribut. Sangat penting untuk guru taman kanak-kanak memiliki kreativitas dalam membuat APE sendiri terutama APE yang disesuaikan dengan perspektif atribut.

Kreativitas dan APE perspektif atribut menuntut guru harus memiliki kelengkapan dan menyeluruh dalam komponen atau bagian- bagian dari APE itu sendiri, artinya APE tersebut tidak boleh “tanggung” dalam *value* atau fungsinya agar tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai harapan. Kreativitas dan APE tentu tidak akan optimal apabila dalam pengerjaannya hanya dilakukan sendiri, oleh sebab itu perlu adanya organisasi dalam tim dalam membuat APE. Seperti semangat, konsiten dalam membuat APE, cermat, teliti, analisis, dan yang tidak boleh dilupakan adalah menghargai orang lain. Dengan organisasi yang baik dalam membuat APE diharapkan dalam kreativitas guru akan menghasilkan APE yang kreatif, berkualitas dan layak untuk digunakan dalam mengembangkan perkembangan sosial anak usia dini.

Maka dari itu, penulis mengambil rumusan masalah berdasarkan latar belakang ini adalah bagaimana kreativitas dan APE apabila ditinjau dengan perspektif atribut, dan organisasi. Hasil tulisan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru atau pembaca untuk mengetahui, menerapkan dan menambah wawasan tentang mengembangkan kreativitas dan APE dalam perspektif atribut dan organisasi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis metodologi yang dilakukan dalam artikel ini yakni penelitian kepustakaan (*library research*). Peneliti ingin memaparkan data mengenai kreativitas dan alat permainan sesuai perspektif

atribut dan organisasi yang diperoleh dan berdasarkan kepustakaan. Sesuai dengan pendapat Sutrisno hadi yang mengatakan bahwa data yang diperlukan dalam pemerolehan informasi dan penyelesaian penelitian didapatkan dari perpustakaan berupa buku-buku, dokumen, kamus, jurnal, majalah dan sebagainya (Hadi, 2004: 125). *Library research* merupakan proses *step by step* penulis dalam mengumpulkan data, informasi yang diambil dari beberapa buku dan artikel jurnal tentang kreativitas dan APE dalam perspektif sosial, atribut dan organisasi dalam penyelesaian tugas membuat artikel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kreativitas**

Kreativitas berasal dari apapun pernah dialami, dijalani, dan dirasakan individu sepanjang perjalanan hidup melalui semua wawasan dan ilmu yang didapatkan di sekolah atau yang dipelajarinya di keluarga serta masyarakat. Kreativitas merupakan keahlian dalam menggabungkan sesuatu hal baru, berlandaskan keterangan yang bersifat nyata, pemberitahuan, atau ide yang pernah ada atau diketahui sebelumnya (Anhusadar, 2016: 82). Hasil karya yang dibuat para pendahulu sebetulnya merupakan sesuatu yang terbaru, melainkan merupakan sesuatu yang sudah ada akan tetapi lebih dikembangkan atau dimodifikasi kembali. Bentuk kekreativitasan mereka ada pada kemampuan mereka dapat membuat gabungan-gabungan unsur yang baru dari yang tersedia sejak dulu hingga menjadi sesuatu hal berbeda dari sebelumnya. Contoh orang yang kreatif adalah orang yang menemukan sepatu roda. Pada mulanya ia bukan pencipta sepatu, namun dia mengkombinasikan antara sepatu dan roda sehingga tercipta sepatu roda. Ini merupakan contoh orang yang kreatif (Munandar, 1999:47-48).

Sementara itu Chaplin (dalam Rachmawati & Kurniati, 2012: 13-14) mengatakan bahwa pengertian dari kreativitas adalah keahlian menciptakan sesuatu wujud dalam seni menjadi sesuatu baru, berdasarkan teknik permesinan, atau dalam *problem solving* dengan cara-cara yang baru. Berdasarkan kumpulan teori tersebut, disimpulkan bahwasannya kreativitas adalah kemampuan keahlian individu dalam menemukan gagasan- gagasan atau ide baru yang berbeda dari biasanya dalam suatu proses kegiatan yang dilakukan atau pemecahan masalah suatu keadaan. Maka dari itu setiap pendidik PAUD harus memiliki kreativitas, untuk menunjang pembelajaran yang optimal dan menyenangkan.

Coleman & Hammen mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang secara umum dapat membantu proses berpikir kreatif individu, yaitu: 1) kognitif, artinya seseorang harus memiliki kemampuan berpikir (cerdas/pintar) dan terus mengembangkan intelektualnya. 2) memiliki sikap terbuka, artinya seseorang harus membuka jalan pikirannya dan memiliki wawasan yang luas, 3) sikap percaya diri, otonom, bebas dan mandiri, apapun hasil kreativitas berhasil maupun gagal, prosesnya tetap harus diperjuangkan (Handayani, dkk, 2017:48).

### **Alat Permainan Edukatif**

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa cara yakni dengan mendengar (*I hear*), anak yang hanya mendengarkan apa yang guru katakan maka jadi mudah lupa (*I forget*), apabila dilakukan sembari dengan melihat (*I see*), maka akan jauh lebih mudah untuk mengingat apa yang telah didengar dan dilihatnya, kemudian apabila kegiatan pembelajaran dengan mengerjakan (*I do*) tentu saja membuat anak lebih paham (*I understand*) apa yang sedang dia pelajari. Maka dari itu agar tujuan pendidikan tercapai tepat sasaran di sekolah, sebagai seorang guru perlu untuk melakukan *I do* dalam kegiatan belajar mengajar. Media belajar yang menggunakan *I do* dinamakan dengan APE.

APE merupakan media dirancang dan diciptakan secara spesial untuk digunakan dalam pembelajaran. APE sebaiknya punya tiga syarat khusus yaitu teknik, edukatif, dan keindahan. 1) Syarat edukatif: jenis kegiatan pendidikan, sesuai dengan didaktif metodik, 2) Syarat teknis: sesuai dengan fungsi sarana tujuan, aman dan memiliki banyak fungsi serta mudah dalam pemakaian, sehingga dapat dipakai secara global, kelompok, individual, dan klasikal, 3) Syarat estetika: ringan, bentuk yang elastis, warna serasi, keserasian ukuran, dan menarik. Ketiga syarat tersebut harus dilaksanakan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sekolah (Fajrin, 2015: 3).

Permainan edukatif (PE) merupakan proses pelaksanaan menyenangkan yang memiliki banyak rangkaian dan konsep memuaskan yang dapat bermanfaat dan mendidik untuk meningkatkan kecerdasan, potensi dan aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan edukatif (APE) yakni istilah untuk menunjuk pada alat peraga yang secara istimewa diberikan kepada AUD, khususnya usia antara 0-6 tahun. APE merupakan sesuatu yang diperlukan bagianak agar mempermudah aktivitas permainan lebih menyenangkan dan membahagiakan (Ismail, 2012:112-113).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diambil keputusan bahwasannya proses dalam belajar pada AUD yang tepat melalui pembelajaran yang *I do* (melakukan) karena dengan melakukan anak menjadi mengerti. Untuk mendukung hal tersebut, media belajar yang *I do* adalah APE. APE adalah sarana pendidikan untuk anak usia nol sampai enam tahun yang di dalamnya mengandung nilai pendidikan.

### **Atribut**

Atribut mempunyai pengaruh cukup besar terhadap penggunaannya yakni anak-anak. Atribut dari APE harus mampu menjadi daya tarik dan sesuai dengan yang dibutuhkan anak. pengertian atribut menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kekompletan, lambang, atau sifat khas tertentu suatu benda atau orang. Dalam kamus Webster atribut artinya adalah karakteristik atau kualitas dari seseorang, benda, jasa atau sesuatu. Sedangkan pendapat Simamora mengatakan atribut produk adalah suatu merek, kategori, komponen dan bagian dari produk. Atribut yang terkait dengan produk atau alat permainan edukatif, dapat berupa seperti daya tahan, desain, kinerja, keandalan, reputasi, gaya, dan lain-lain. Atribut APE adalah bagian-bagian produk/barang yang dianggap penting

oleh *user* dan digunakan sebagai landasan untuk menetapkan keputusan dalam melakukan permainan (Simamora, 2002:79). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, atribut adalah tanda kelengkapan atau suatu sifat yang khas yang terbagi dalam komponen dan bagian-bagian baik dari manusia, benda atau lainnya. Pembelajaran yang baik harus memiliki kelengkapan dalam segala hal. Guru dapat memilih untuk melakukan atau menggunakan atribut apa yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Metode yang digunakan untuk mengetahui atribut adalah yang pertama dengan menggunakan metode judgment atau atribut yang dibuat oleh guru sendiri. Misalnya membuat alat permainan televisi dari kardus. Kardus yang rentan terhadap air serta tekstur yang mudah patah tidak akan dapat bertahan lama bila digunakan lebih dari dua atau tiga kali. Metode ini cenderung tingkat keobjektivitasannya belum dapat dipastikan berhasil optimal. Cara kedua yakni *focus group* dengan menghimpun 10 orang lebih sebagai responden yang dipandang paling tahu tentang produk dan kemudian mereka secara bersatu mendiskusikan dan membicarakan secara detail tentang atribut produk tersebut. Misalkan guru berencana membuat suatu alat permainan berlandaskan ilmu teknologi (IT), maka membutuhkan responden yang ahli dibidang IT. Selanjutnya cara yang terakhir adalah *survey method* berdasarkan dari penyelidikan data dengan memakai metode perhitungan atau model statistika. Ini kegiatan yang sering guru lakukan seperti melakukan penelitian R&D (Haryadi, 2005:28).

### **Kreativitas dan APE perspektif Atribut**

Kreativitas dan alat permainan edukatif yang ditinjau dalam perspektif atribut dikelompokkan dalam tiga unsur penting sebagaimana menurut pendapat Kotler dan Amstrong (2004) yaitu fitur produk (*product features*), kualitas produk (*product quality*), dan desain produk (*product design*) (Suatma, 2013: 24). APE dan kreativitas perspektif atribut dengan unsur yang pertama adalah kualitas produk, menurut Kotler dan Amstrong mengatakan “*The Ability of a product to perform its functions*” yang artinya keunggulan suatu produk APE dalam menampilkan kemampuan kerja sesuai dengan manfaat dan fungsinya. APE yang punya kualitas baik akan menumbuhkan kepercayaan anak dalam menggunakan alat permainan sehingga diharapkan menunjang kepuasan anak. Misalnya membuat APE mesin kasir portabel. Alat permainan dapat dirangkai sendiri sesuai dengan warna mesin kasir yang dia sukai, sekaligus anak-anak dapat melakukan kegiatan bermain peran. Sedangkan kreativitas dalam membuat produk APE yang berkualitas yakni guru harus berpikir fleksibilitas. Guru harus berpikir secara mudah, cepat dan luwes sehingga produk APE menghasilkan produk sederhana dan bekerja dengan baik sesuai harapan.

Unsur kedua APE perspektif atribut yakni fitur produk. Fitur produk adalah syarat paling penting untuk membedakan produk APE satu dengan produk-produk APE lainnya. Fitur produk merupakan karakteristik khusus yang benar-benar berbeda dengan sifat dan sesuatu yang khas, unik, dan istimewa

yang tidak dipunyai oleh APE lainnya. Dalam menghasilkan fitur produk, ciri kreativitas seorang guru yakni harus mempunyai ide sendiri dan tidak mengikuti sudut pandang orang lain. Karena fitur produk yang baik ialah berbeda dan tidak sama dengan produk APE lainnya. Misalkan fitur APE media interaktif yakni aplikasi game mengenal angka. Belajar matematika tidak hanya menghitung manual saja, melalui aplikasi di handphone anak lebih mudah belajar berhitung dengan fitur canggih yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman era industri 4.0.

Kemudian untuk unsur ketiga yakni desain produk APE (*product design*) adalah kerangka seluruh keistimewaan yang mempengaruhi penampilan atau bentuk APE yang disesuaikan dengan kebutuhan anak (Setyanto, dkk, 2017: 21). Dimensi desain produk yakni: 1) Bentuk, banyak APE yang dapat dibagi menjadi: ukuran, tekstur, struktur fisik produk. 2) Ciri produk, produk APE dapat berupa sesuatu yang menarik dan unik, seperti warna yang menarik, gambar atau animasi hewan, alam atau lainnya. 3) Kualitas kenyamanan, keamanan dalam penggunaannya sangat penting untuk menunjang kelancaran bermain anak tanpa membahayakan anak. 4) Keandalan, suatu tolak ukur probabilitas bahwa APE tidak mudah rusak dalam jangka waktu lama dalam hal ini dimaksud awet. 5) Gaya (*style*), tampilan dari suatu produk yang mengungkapkan citra dan penampilan. Gaya yang kekinian akan membuat anak bersemangat dalam belajar maupun bermain.

## **Organisasi**

Organisasi merupakan sebuah satu kesatuan sosial dari sekelompok individu, yang saling berinteraksi menurut sistem tertentu dimana setiap anggota organisasi mempunyai fungsi dan tugasnya masing-masing. Organisasi sebagai satu kesatuan mempunyai tujuan dan mempunyai batas-batas yang jelas, sehingga bisa dipisahkan secara tegas dari lingkungannya. Dipandang secara sistemik, organisasi adalah sistem yang sangat terbuka, seperti halnya sistem sosial. Karena organisasi mencakup individu dan tujuan-tujuan yang bergantung atas usaha individu itu sendiri maupun orang lain dalam mencapai kinerja, hasil, yang menjadi arah yang sesuai dengan harapan (Rifa'i & Fadhli, 2013:59). Maka dapat diambil kesimpulan, bahwa organisasi adalah sistem yang didalamnya mencakup satu kesatuan dari sebuah kelompok yang saling berinteraksi, dimana setiap bagian-bagiannya memiliki tujuan dan fungsi masing-masing dengan jelas dan terbuka dalam mencapai hasil, kinerja dan tujuan yang sesuai harapan.

Sementara itu, organisasi memiliki tujuh dimensi yang merupakan hakikat dari organisasi itu sendiri menurut Robbin yakni 1) Inovasi dan keberanian mengambil resiko, 2) perhatian terhadap detail, 3) orientasi hasil, 4) orientasi orang, 5) orientasi tim, 6) keagresifan, dan stabilitas. Dengan demikian dimensi organisasi merupakan suatu aturan nilai yang dikembangkan sebelum membentuk organisasi dan menjadi sebuah sistem sebagai pegangan dalam berpikir dan bertindak untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Robbins, 1996:256).

## **Kreativitas dan APE perspektif Organisasi**

Pengembangan kreativitas dan APE dalam perspektif organisasi diambil dari tujuh dimensi organisasi menurut Robbins. *Pertama*, inovasi dan keberanian mengambil resiko artinya sejauh mana keberanian guru mengambil resiko keluar dari zona nyaman untuk membuat APE yang belum pernah ada sebelumnya dan bagaimana kreativitas guru dalam membuat APE yang inovatif. *Kedua*, perhatian terhadap detail artinya guru dalam membuat APE dan berkreaitivitas harus cermat, teliti, analisis, dan merancu pada materi sehingga tidak terdapat kesalahan atau kekurangan.

*Ketiga*, orientasi hasil artinya hasil produk APE dan kreativitas guru harus optimal dan baik, karena tidak mengacu pada proses atau teknikny. *Keempat*, orientasi individu artinya dalam menghasilkan produk APE atau kreativitas guru harus memusatkan pada kebutuhan anak, karena produk yang dibuat akan digunakan untuk anak. *Kelima*, orientasi tim artinya produk yang baik dalam kegiatan kerja dapat diorganisasikan dengan baik dalam sebuah kelompok bukan individu. *Keenam*, keagresifan artinya dalam mengembangkan kreativitas atau membuat APE harus semangat dan tidak malas-malasan. *Ketujuh*, yang terakhir adalah stabilitas artinya hasil produk atau kreativitas stabil dan mantap sesuai tujuan awal dan tidak berubah-ubah.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan kreativitas dan APE ditinjau dan terbagi dalam perspektif atribut dan organisasi. Kreativitas dalam perspektif sosial dalam pembuatan APE ditujukan benar-benar untuk anak usia dini bukan untuk orang dewasa artinya dalam membuat APE tidak ada unsur yang dapat membentuk karakter anak menjadi dewasa atau tidak ada unsur yang bukan selayaknya ditujukan untuk anak usia dini. Kreativitas dalam perspektif atribut, memandang bahwa dalam berkreaitivitas guru yakni: 1) berpikir fleksibel karena dalam membuat produk atau menghasilkan APE yang mudah, sederhana dan bagus tanpa menyulitkan anak ketika bermain. 2) hasil pemikiran sendiri, artinya murni hasil karya sendiri, tidak terpengaruh oleh orang lain atau mencuri ide dari orang lain. Sedangkan APE dalam perspektif atribut memiliki tiga unsur penting dalam pengembangan APE yakni memperhatikan kualitas, fitur dan desain produk. Dilihat dari kualitas, APE harus bekerja sesuai fungsinya. Sedangkan fitur dari APE harus memiliki karakteristik atau ciri khas yang berbeda dari pada sebelumnya. Dan unsur terakhir yakni desain, APE harus memiliki bentuk, ciri, kenyamanan, keamanan, keandalan dan *style* yang kekinian sesuai era zaman sekarang.

Sedangkan kreativitas dalam perspektif organisasi meminta guru untuk cermat, analisis, inovatif, memusatkan pada kebutuhan anak, dapat digunakan dalam kelompok (kooperatif), dan konsisten atau stabil dalam menentukan keputusan. Kemudian APE yang dalam perspektif organisasi harus emiliki tujuh dimensi yakni berani beresiko, detail, orientasi individu, orientasi tim, agresif, dan stabilitas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anhusadar, La Ode. 2016. Kreativitas Pendidik di Lembaga PAUD. *Jurnal Al-Ta'dib*. 9(1): 79.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", dalam [kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id). Akses 10 Maret 2020.
- Fajrin, Ajeng Lilananda. 2015. Pemanfaatan APE Kids 'N Kit Produksi Cv. Wiyata Cantya Pradipta dalam Mengembangkan Bidang Perkembangan Anak TK ABA Sleman Kota Triharjo Sleman. *Jurnal PGPAUD*. 4(4): 3.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Handayani, Peny Husna, dkk. 2017. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. 15(2): 48.
- Haryadi, Adi. 2005. *Kiat Membuat Promosi Penjualan Secara Efektif Dan Terencana: Langkah Praktis Mempersiapkan Promosi Penjualan Dan Perusahaan Fasa*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Lubis, Hari & Husaini, Martani. 1987. *Teori Organisasi; Suatu Pendekatan Makro*. Jakarta: Pusat Antar Ilmu-ilmu Sosial.
- Munandar, S.C Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rasyid, Harun., dkk. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media
- Rifa'i, Muhammad & Muhammad Fadhli. 2013. *Manajemen organisasi*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Robbins, Stephen. 1996. *Perilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, Aplikasi*. Jilid kelima. Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Prenhalindo
- Setyanto, Linggar Eka, Zainul Arifin & Sunarti. 2017. Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian (Survei Pembeli *Apple iPhone* pada Mahasiswa/Mahasiswi S1 Fakultas Ilmu Administrasi Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Angkatan 2013/2014 Universitas Brawijaya Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*. 46(2): 21.
- Simamora, B. 2002. *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suatma, Jasa. 2013. Analisis Strategi Inovasi Atribut Produk Dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Skuter Matik Merek Honda Vario Di Kota Semarang. *Jurnal STIE Semarang*. 5(2): 24.
- Sutarto. 1985. *Dasar-dasar Organisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.