



Menjelajahi Kreativitas dalam Proses Belajar Matematika di Sekolah Dasar

Amelia Nur Laili Sa'adah¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

ameliasa032@gmail.com

abstrak—Tujuan penelitian ini adalah ingin meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap matematika untuk mendorong siswa berpikir kritis dan menemukan solusi kreatif. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review). Data berupa data sekunder dari buku dan jurnal yang terbit secara nasional dan internasional. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak, catat, dan libat. Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) Cara mengembangkan kreativitas terdiri dari matematika yang melibatkan pemecahan, proyek matematika kreatif, model dengan konsep geometri, matematika mendorong pemikiran kreatif, matematika dan alat bantu visual, kerja kelompok untuk menyelesaikan matematika, 2) Manfaat-manfaat yaitu mengembangkan kemampuan, mengembangkan keterampilan berfikir kritis, memperkuat pemahaman, mengembangkan imajinasi, meningkatkan minat dan motivasi, penerapan matematika, 3) Fungsi terdiri dari berfikir kritis, kreatif dan inovatif, pemahaman siswa terhadap materi matematika, pembelajaran matematika yang dapat menarik, mengembangkan kepercayaan diri, memahami dan mengaitkan konsep matematika, mengembangkan keterampilan analisis siswa, 4) Tujuan antara lain meningkatkan minat, pemecahan masalah, pemahaman dan relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari siswa. Simpulan penelitian ini adalah membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman tentang matematika yang menarik dan bermanfaat, serta meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan berpikir kreatif.

Kata kunci—matematika, kreativitas, sekolah dasar

abstract—The purpose of this research is to increase students' understanding and interest in mathematics to encourage students to think critically and find creative solutions. The method in this study uses the SLR (Systematic Literature Review) method. The data are secondary data from books and journals published nationally and internationally. The data collection technique used listening, recording, and engaging techniques. The data validation technique uses triangulation technique. The results of this study show that, 1) How to develop creativity consists of math that involves solving, creative math projects, models with geometry concepts, math encourages creative thinking, math and visual aids, group work to solve math, 2) Benefits are developing abilities, developing crisis thinking skills, strengthening understanding, developing imagination, increasing interest and motivation, application of mathematics, 3) Functions consist of critical, creative and innovative thinking, students' understanding of mathematics material, learning mathematics that can be interesting, developing confidence, understanding and linking mathematical concepts, developing students' analytical skills, 4) Objectives include increasing students' interest, problem solving,

understanding and relevance of mathematics in everyday life. The conclusion of this research is to help students develop an understanding of mathematics that is interesting and useful, and improve their ability to solve problems and think creatively.

Keywords – mathematics, creativity, elementary school

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang mencakup tentang besaran, bangun ruang, struktur dan pembuktian pada sebuah bilangan. Matematika adalah bentuk dasar memberikan bahasa, teori, dan proses yang mampu memberikan ilmu menjadi kekuasaan (Ramdani, 2006) kemampuan berfikir sistematis, logis, dan kritis (Komariyah & Laili, 2018) dan matematika bersifat kedudukan yang menginspirasi dalam mengembangkan pola pikiran (Haryono dalam Sadewa, Purnasari, & Muslim, 2022). Pengertian matematika dapat terbuhung dengan fungsi matematika.

Fungsi matematika adalah sebagai unsur instrumental. Berdasarkan obsek dasar yang didasarkan kebenaran dalam sistem belajar mengajar (Nurdin dkk. dalam Firmansyah, 2017) meningkatkan pola berpikir (Marfu'ah dkk., 2022) belajar menalar, memecahkan masalah, dan mengaitkan ide (Rizqullah, Muhtasyam, & Yuhana, 2023). Fungsi matematika terkait dengan tujuan matematika yang berfokus pada pengembangan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Tujuan pembelajaran matematika adalah Menyusun model matematika, memberi solusi, dan menyelesaikan model matematika dengan tepat. Rahmi dkk. dalam Andani, Pranata, & Hamdu (2021) Mengatakan bahwa mengembangkan karakter, meningkatkan kemampuan, membantu memecahkan masalah meningkatkan mengkomunikasikan sebuah ide, dan meningkatkan sebuah hasil belajar. Pemecahan masalah melalui konsep matematika (Hidayat, 2019) belajar untuk memecahkan masalah, mengasosiasikan ide (National Council of the teacher of Mathematics dalam Marfu'ah dkk., 2022).

Memahami konsep dan prinsip dasar matematika yang memiliki manfaat praktis. Manfaat dalam ilmu pengetahuan adalah menjadi penerang, menjadi penjelas, menjadi dasar terbentuknya konsep dan pemikiran (Mubarok, 2022). Matematika bukan hanya ilmu yang berguna untuk dirinya sendiri, tetapi juga bermanfaat besar bagi ilmu-ilmu lain (Siagian, 2016) dengan mempelajari matematika, dapat mengaitkan dan Memahami bagaimana konsep-konsep matematika saling terkait dan berinteraksi untuk mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Ratnasari & Masruhin, 2019). Jadi matematika bermanfaat untuk melatih kemampuan berfikir logis, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam menggunakan matematika, kita dapat mengembangkan kreativitas.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan segar atau unik. kreativitas adalah tindakan, pola baru, dan ide, ke domain baru (Csikszentmihalyi dalam Asmawati, 2013) proses pengetahuan dan mencari solusi (Asmawati, 2017). kreativitas juga dapat menyelesaikan masalah dengan berpikir

lancar, melakukan elaborasi dan berpikir luwes (Marliani, 2015). Fungsi kreativitas yang berdasarkan pada pengertian kreativitas.

Fungsi kreativitas adalah untuk menciptakan pemecahan masalah yang baru, menciptakan inovasi, dan menghasilkan ide-ide yang memberikan inspirasi. Kreativitas juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar (Munanadar dalam Boty, 2018). Perkembangan kreativitas berperan dalam mengembangkan kemampuan dan kecerdasan anak dalam ekspresi dan penciptaan hal-hal baru (Mulyati, 2013). Dalam proses menciptakan karya seni, bukan hanya kreativitas yang diperlukan, tetapi juga relasi antarunsur tekstil dan kramik (Rahayu, 2018). Kreativitas juga memiliki peran penting dalam menghasilkan manfaat yang beragam.

Kreatifitas memberikan manfaat berupa inovasi, pengembangan kemampuan, perubahan positif, dan kesejahteraan. Manfaat kreaitvas adalah mampu meningkatkan kualitas hidup di era pembangunan, kesejahteraan dan kemajuan tidak dapat diabaikan bergantung pada kreativitas, berupa penemuan-penemuan baru dan ide-ide baru (Susanto dalam Aprillia & Wulandari, 2023). Selain memecahkan masalah dan menyampaikan gagasan baru, kreativitas juga memiliki manfaat lain dalam pengembangan siswa (Kurniati dalam Apriliyanti, 2022) serta tumbuh dan berkembang menjadi individu yang kreatif (Diana, 2006).

Selain manfaatnya, terdapat faktor-faktor yang mendukung kreativitas anak, yaitu fasilitas belajar dan bermain, lingkungan belajar yang alami, strategi Pendidikan yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak, kolaborasi antar masyarakat dan orang tua dalam mendorong kegiatan kreatif bagi anak (Suyatmi dalam Marlina & Mayar, 2020). Pembentukan kreativitas melibatkan proses mengamati hasil karya atau menganalisis objek (Siskowati & Prastowo, 2022) waktu, motivasi, dan fasilitas sekolah (Puspitasari & Wibowo, 2021). Jadi, faktor-faktor yang mendukung kreativitas siswa meliputi waktu dan kesempatan untuk berpikir. motivasi yang mendorong. Dalam hal ini, faktor-faktor pendukung juga berpengaruh dalam pendidikan sekolah dasar.

Sekolah dasar adalah tempat di mana anak-anak belajar dan tumbuh secara positif dalam tahap pendidikan awal. Sekolah dasar memiliki tingkatan-tingkatan yang disebut tingkatan kelas (Wahyulestari, 2018). Sekolah dasar meraka memiliki perbedaan-perbedaan yang intelegensi, perkembangan fisik, kemampuan berfikir, dan perkembangan diri (Ningrum & Leonard, 2015). Sekolah dasar adalah tahap awal pendidikan yang didukung oleh guru-guru berkualitas tinggi yang bertujuan untuk mendorong siswa agar belajar secara mandiri dan aktif (Suryana & Iskandar, 2022). Pengertian sekolah dasar juga berkaitan dengan kurikulum matematika.

Penyusunan kurikulum di sekolah harus sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang telah ditetapkan untuk setiap jenjang pendidikan (Rivaldo, 2021). Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep matematika, dapat menggunakan pola dan sifat penalaran, mampu memecahkan

masalah, mengkomunikasikan ide dan konsep matematika, serta menghargai pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari, 2016). Penelitian dokumen dapat dilakukan terhadap teks-teks kurikulum, termasuk Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004, Revisi Kurikulum 2013, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 (Setiawan, 2021). Jadi kurikulum memiliki beberapa faktor seperti struktur pembelajaran, penilaian, dan metode pengajaran.

Sehubungan dengan kurikulum matematika di sekolah dasar, perhatian juga diberikan pada profil siswa di sekolah dasar. Deskripsi kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan pendekatan Polya, dengan fokus pada tiga kelompok siswa yang menyerah, bertahan dan berprestasi (Abdiyani, Khabibah, & Rahmawati 2019), yang melibatkan masalah dan juga mengidentifikasi kelemahan dalam kemampuan menyelesaikan masalah (Listanti & Mampouw, 2020). Konsep yang numerasi dasar pembelajaran dimana siswa dikelompokkan sesuai kemampuannya (Mauliyda dkk., 2021). Jadi profil siswa sekolah dasar mencakup identitas siswa, minat belajar siswa, ciri khas siswa dan metode pembelajaran yang dilakukan.

Metode pembelajaran adalah Teknik penyampaian informasi oleh pengajar dalam suatu proses pembelajaran di kelas, dengan tujuan Untuk mempermudah pemahaman dan pengertian materi yang diajarkan kepada peserta didik (Anjani, Syapitri, & Lutfia, 2020). Metode pembelajaran merujuk pada cara atau strategi yang diterapkan dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hotimah, 2020), menggunakan pendekatan tradisional di mana guru menyampaikan materi dengan menulis papan tulis dan memberikan penjelasan (Julyananda, Yulianti, & Pasha, 2022). Jadi metode yang digunakan adalah pendekatan interaktif, penerapan kegiatan, dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif.

Pentingnya menjelajahi kreativitas dalam proses belajar matematika di tingkat sekolah dasar. Disini akan dijelaskan bagaimana melibatkan aspek kreativitas dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap matematika. Contoh cara dan kegiatan yang dapat digunakan oleh guru untuk menginspirasi siswa agar berpikir secara original dan kreatif dalam menangani masalah matematika.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam laporan ini adalah SLR (*Systematic literature review*). *Systematic literature review* merupakan cara sistematis untuk mengevaluasi, mengumpulkan, dan menyintesis bukti-bukti ilmiah. Metode penelitian ini melibatkan identifikasi, evaluasi, dan analisis menyeluruh terhadap semua studi terkait untuk kemudian diinterpretasikan (Khairunnisa, Juandi, & Gozali, 2022).

Penelitian ini menggunakan informasi atau data yang sudah ada sebelumnya yang berkaitan dengan topik pembahasan, yaitu kreativitas siswa dan pembelajaran

matematika di sekolah dasar. Data ini didapatkan dari sumber-sumber yang tersedia seperti buku dan jurnal yang diterbitkan di tingkat nasional.

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah teknik simak, catat, dan libat. Teknik ini menggunakan teori dari berbagai artikel yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti membuat rangkuman terhadap informasi yang relevan dan menggabungkannya dengan ide-ide peneliti agar menghasilkan konsep yang koheren.

Metode validasi data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi data merupakan cara untuk memeriksa dan menggabungkan informasi dari berbagai sumber agar lebih akurat dan dapat dipercaya. Menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk tercapainya tujuan (Bachri dalam Romadhon, Dewi & Setiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menerapkan pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memberikan dampak positif. Beberapa hasil yang dapat dicapai meliputi meningkatnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika dan pemahaman konsep yang lebih baik karena hubungan dengan situasi nyata, peningkatan kepercayaan diri siswa melalui eksplorasi kreatif, serta kemampuan kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik. Pentingnya untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong kreativitas dalam pembelajaran matematika agar siswa dapat lebih terlibat dan merasa senang dalam belajar.

Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik dapat memperbaiki kemampuan siswa dalam berpikir kreatif saat belajar matematika. Prinsip-prinsip pendekatan ini mendorong siswa untuk mengaitkan matematika dengan situasi nyata, berpikir kreatif dapat menemukan solusi, dan memecahkan masalah yang relevan. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa diajak untuk berpikir kritis, mencari pendekatan inovasi dan berimajinasi dalam memecahkan masalah matematika. Proses pembelajaran dapat mengembangkan sebuah inovasi (Siswi & Wahyudi, 2021).

Menggunakan pendekatan Pendidikan matematika realistic, Siswa dapat mengasah kreativitas mereka dalam berpikir, merancang strategi yang unik, dan mengaitkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari. Hal ini akan membantu mereka yang kreatif dan terampil dalam matematika dan di luar matematika. Pembelajaran matematika yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan sangat penting dalam membangkitkan aktivitas dan kreativitas siswa serta meningkatkan pemahaman konsep matematika (Sari & Ahmat, 2022).

1. Cara untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran matematika disekolah dasar:

- a. Gunakan permainan matematika yang melibatkan pemecahan masalah dan pikiran kreatif.

- b. Ajak siswa untuk membuat proyek matematika kreatif, seperti model bangunan dengan konsep geometri.
 - c. Berikan tantangan matematika untuk mendorong pemikiran kreatif.
 - d. Gunakan manipulative matematika dan alat bantu visual.
 - e. Ajak siswa dalam kerja kelompok untuk menyelesaikan masalah matematika.
- 2. Manfaat mengeksplorasi kreativitas saat belajar matematika di sekolah dasar.**
- a. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
 - b. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir kritis.
 - c. Memperkuat pemahaman konsep matematika.
 - d. Membantu siswa mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.
 - e. Meningkatkan ketertarikan dan dorongan siswa terhadap matematika.
 - f. Mendorong penerapan matematika dalam kehidupan.
- 3. Fungsi menjelajahi kreativitas dalam proses belajar matematika di sekolah dasar.**
- a. Mendorong siswa untuk menggunakan pemikiran kritis, kreatif, dan inovatif dalam menyelesaikan masalah matematika.
 - b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menangkap dan memahami materi pembelajaran matematika dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.
 - c. Memperkaya dan memperluas metode belajar matematika yang dapat memikat minat siswa.
 - d. Membantu siswa membangun keyakinan diri dan semangat dalam mempelajari matematika.
 - e. Membantu siswa memahami dan menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari.
 - f. Mengembangkan keterampilan berfikir kreatif dan analisis siswa.

Tujuan mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah meningkatkan minat, berpikir kreatif, dalam menyelesaikan masalah, memahami, dan mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari mereka.

SIMPULAN

Menjelajahi kreativitas dalam proses belajar matematika di sekolah dasar sangatlah penting untuk mengajak siswa berpikir kreatif dan memperoleh pemahaman yang lebih. 1) Cara untuk menembangkan, pemecahan masalah dan pikiran kreatif, proyek matematika kreatif, tantangan matematika untuk pemikiran kreatif, manipulative matematika, kerja kelompok dalam menyelesaikan masalah matematika. 2) Manfaat mengeksplorasi kreativitas, mengembangkan kemampuan, mengembangkan keterampilan, pemahaman konsep matematika, meningkatkan minat dan motivasi, penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. 3) Fungsi, berfikir kritis, kreatif, dan inovatif, meningkatkan daya tangkap dan pemahaman

siswa, memperluas metode pembelajaran matematika, mengembangkan kepercayaan diri dan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan berfikir kreatif dan analisis siswa. Tujuan mengembangkan kreativitas adalah untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika, berpikir kreatif, pemecahan masalah, pemahaman dan relevansi matematika.

REFERENSI

- Abdiyani, S. S., Khabibah, S., & Rahmawati, N. D. (2019). Profil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa smp negeri 1 jogoroto berdasarkan langkah-langkah polya ditinjau dari adversity quotient. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 123-134. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v7i2.774>.
- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic literature review: model problem based learning pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 404-417. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35391>.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis metode pembelajaran di sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 67-85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.442>.
- Apriliyanti, S., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa smp dengan menerapkan model pembelajaran mind mapping. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 2(3), 09-15. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i3.645>.
- Aprillia, E., & Wulandari, R. (2023). Pengelolaan pembelajaran seni rupa melalui kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(1), 139-147. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.663>.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145-164. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10>.
- Asmawati, L. A. L. (2013). Peningkatan kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 547-561. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.66>.
- Botty, M. (2018). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran bahasa indonesia di mi ma'had islamy palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 4(1), 41-55. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2265>.
- Diana, R. R. (2006). Setiap anak cerdas! setiap anak kreatif!: menghidupkan keberbakatan dan kreativitas anak. *Jurnal Psikologi*, 3(2), 123-131. <https://doi.org/10.14710/jpu.3.2.123%20-131>.

- Firmansyah, M. A. (2017). Peran kemampuan awal matematika dan belief matematika terhadap hasil belajar. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 55-68. <http://dx.doi.org/10.31000/prima.v1i1.255>.
- Hidayat, A. (2019). Implementasi model pembelajaran realistic mathematics education sebagai manifestasi tujuan pembelajaran matematika sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 698-705. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/100>.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5-11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>.
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang bangun media pembelajaran matematika menggunakan metode demonstrasi untuk kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366-375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>.
- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1846-1856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1405>.
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 53-58. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v4i2.523>.
- Listanti, D. R., & Mampouw, H. L. (2020). Profil pemecahan masalah geometri oleh siswa smp ditinjau dari perbedaan kemampuan matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 365-379. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.224>.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022). Model pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50-54. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/54339>.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022, February). Model pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 50-54). <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/54339>.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran missouri mathematics project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>.
- Marlina, L., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan kegiatan finger painting dalam mengembangkan kreativitas seni anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1018-1025. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.564>.

- Mauilyda, M. A., Affandi, L. H., Rosyidah, A. N. K., Oktaviyanti, I., Erfan, M., & Hamdani, I. (2021). Profil Wawasan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Numerasi Berbasis Level Kemampuan Siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(3), 619-630. <http://orcid.org/0000-0003-3199-1380>.
- Mubarok, M. S. (2022). Aksiologi matematika dan implikasinya dalam pembelajaran matematika: Array. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/view/1051>.
- Mulyati, S. (2013). Meningkatkan kreativitas pada anak. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 2(02), 124-129. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/7863>.
- Ningrum, D. S., & Leonard, L. (2015). Pengembangan desain pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(3). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v4i3.151>.
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2021). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.105>.
- Rahayu, D. W. (2018). Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1372. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1372>.
- Ramdani, Y. (2006). Kajian pemahaman matematika melalui etika pemodelan matematika. *MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 22(1), 1-14. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v22i1.198>.
- Ratnasari, K. I., & Masruhin, A. R. (2019). Proses pembelajaran inquiry siswa mi untuk meningkatkan kemampuan matematika. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 100-109. <https://doi.org/10.36835/au.v1i1.166>.
- Rivaldo, Y. (2021). Pembelajaran matematika dengan pendekatan investigatif untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan representasi matematis siswa sekolah dasar: indonesia. *Al-Mafahim: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 8-15. <https://ejournal.stit-alkifayahriau.ac.id/index.php/almafahim/article/view/34>.
- Rizqullah, N., Muhtasyam, A., & Yuhana, Y. (2023). Perkembangan kurikulum matematika: berdasarkan tujuan kurikulum. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 517-529. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3402598>.
- Romadhon, E. N., Dewi, M. I., & Setiyono, J. (2023). Proses evaluasi pembelajaran secara daring pada siswa sekolah dasar. *Prosiding seminar nasional daring*. 1(1). 83-90. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1656>.

- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Filsafat matematika: kedudukan, peran, dan persepektif permasalahan dalam pembelajaran matematika. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 10(01), 15-28. <https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>.
- Sari, R. N. K., & Ahmad, H. A. (2022). Game based-learning: media edutainment matematika untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sekolah dasar. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 5, pp. 99-106). <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/649>.
- Setiawan, E. P. (2021). Literasi statistika dalam kurikulum matematika sekolah dasar (SD) 2004-2020: tinjauan historis dan pengembangannya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 1-20. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1915>.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1). <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>.
- Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan kreativitas melalui pembelajaran sbdp kelas III pada materi menggambar di sekolah dasar. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42-47. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.637>.
- Siswi, N. A., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media pembelajaran tematik game menjelajah ruang berbasis construct untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah bagi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 489-500. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5184453>.
- Suryana, C., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam menerapkan konsep merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7317-7326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3485>.
- Wahyulestari, M. R. D. (2018, July). Ketrampilan dasar mengajar di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2770>.
- Wulandari, W. S. (2016). Meningkatkan kemampuan komunikasi dan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar melalui pembelajaran kooperatif tipe think-pair-share. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 198-208. <https://doi.org/10.17509/eh.v7i2.2710>.