



# Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Meningkatkan Kualitas Hasil Riset dengan Metode Penelitian yang Adaptif untuk Menyiapkan Generasi Peneliti yang Kompeten"



## Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Silvi Anggraeni<sup>(✉)</sup>1, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[silvianggraeni744@gmail.com](mailto:silvianggraeni744@gmail.com)

**abstrak**—Kreativitas adalah proses di mana seseorang menjadi peka terhadap berbagai masalah, kekurangan, kesenjangan pengetahuan, elemen yang salah, dan ketidakharmonisan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa mengenai konsep dasar logika matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Pembelajaran ini memanfaatkan data yang terdiri dari kata-kata, frasa, dan kalimat yang berkaitan dengan topik pembahasan, yaitu pemahaman konsep dan perhitungan volume bangun ruang di Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik simak, catat, dan libat. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber sebagai metode validasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, beberapa strategi efektif yang dapat diterapkan adalah: 1) Pembelajaran Berbasis Masalah, 2) Diskusi dan Kolaborasi, 3) Penggunaan Alat Bantu Visual, 4) Proyek Matematika, 5) Brainstorming, 6) Pemberian Ruang untuk Kesalahan, 7) Mengaitkan Matematika dengan Kehidupan Sehari-hari, dan 8) Mendorong Pemikiran Alternatif.

**Kata kunci**—kreativitas, pembelajaran, sekolah dasar

**abstract**—Creativity is a process in which a person becomes sensitive to various problems, shortcomings, knowledge gaps, faulty elements, and disharmony. The aim of this research is to develop students' knowledge regarding the basic concepts of mathematical logic. The method used in this research is Systematic Literature Review (SLR). This lesson utilizes data consisting of words, phrases and sentences related to the topic of discussion, namely understanding concepts and calculating the volume of geometric shapes in elementary schools. Data collection techniques used include listening, note-taking and involvement techniques. This research uses source triangulation as a data validation method. The research results show that to increase creativity in mathematics learning in elementary schools, several effective strategies that can be applied are: 1) Problem Based Learning, 2) Discussion and Collaboration, 3) Use of Visual Aids, 4) Mathematics Projects, 5) Brainstorming, 6) Providing Room for Errors, 7) Relating Mathematics to Everyday Life, and 8) Encouraging Alternative Thinking.

**Keywords**—creativity, learning, elementary school

## PENDAHULUAN

Kreativitas adalah proses di mana seseorang menjadi sensitif terhadap berbagai kesulitan, kelemahan, perbedaan pemahaman, elemen yang salah, dan perselisihan. Ini melibatkan identifikasi kesulitan, pencarian solusi, pembuatan pertanyaan atau hipotesis mengenai kekurangan tersebut, yang kemudian diuji dan dimodifikasi serta hasilnya dikomunikasikan (Torrance dalam Asmawati, 2017). Menurut Drevdahl dalam (Hurlock dalam Isnawati & Samian, 2015), kreativitas ialah Kekuatan untuk menghasilkan gagasan, karya, atau produk yang unik dan belum ada sebelumnya (Baron dalam Safri, 1969) Kreativitas melahirkan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya dan memberikan nilai baru. Kesimpulan dari teks tadi adalah bahwa kreativitas yaitu proses kompleks yang melibatkan kepekaan terhadap masalah dan ketidaksempurnaan, serta kemampuan untuk mencari dan menguji solusi baru. Kreativitas juga mencakup penciptaan ide, produk, atau komposisi yang baru dan orisinal, yang belum pernah dikenal sebelumnya oleh penciptanya.

Fungsi Kreativitas merupakan proses berpikir yang mencerminkan ekspresi diri individu dan menghasilkan solusi serta inovasi baru yang bermanfaat untuk menyelesaikan berbagai permasalahan (Hikam, 2017). Kreativitas juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Mengembangkan kreativitas siswa dapat menumbuhkan dan memotivasi proses pembelajaran mereka, dengan demikian hasil belajarnya akan meningkat (Botty, 2018). Kreativitas berfungsi untuk membantu seseorang berlatih menghadapi masalah-masalah nyata (Saputra, 2020). Kesimpulan dari teks di atas adalah bahwa Kreativitas merupakan elemen penting dalam berbagai bidang, termasuk dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka menghadapi masalah nyata. Mengembangkan kreativitas tidak hanya mencerminkan ekspresi diri dan menyediakan solusi inovatif, tetapi juga merangsang proses belajar yang lebih efektif.

Kreativitas berperan dalam mengembangkan strategi coping individu (Paratitis, 2013). Kreativitas tidak hanya alat untuk mencapai keunggulan kompetitif, tetapi juga elemen fundamental untuk memastikan kelangsungan hidup usaha dalam jangka panjang (Winarsih, 2022). Kreativitas siswa merupakan faktor penting dalam kemampuan mereka untuk memahami dan memecahkan masalah fisika. Pembelajaran kontekstual, dengan pendekatan yang menghubungkan konsep fisika dengan kehidupan nyata, terbukti sangat efektif untuk mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar fisika (Sambada, 2012). Kesimpulan dari teks diatas adalah Kreativitas berperan penting dalam mengembangkan strategi coping individu dan merupakan kunci untuk menciptakan keunggulan kompetitif serta keberlangsungan usaha. Selain itu, kreativitas siswa sangat berpengaruh dalam kemampuan mereka memecahkan masalah dalam pelajaran fisika, dan pembelajaran kontekstual efektif untuk mengidentifikasi kreativitas tersebut.

Pembelajaran yang berkualitas dapat diukur dari efektivitas pertukaran yang terjadi antara peserta didik dan pendidiknya dalam kondisi edukatif. Interaksi ini harus mampu mendorong siswa demi meraih sasaran pendidikan yang sudah ditentukan, (Bektiarso, 2015). Tujuan pembelajaran yaitu untuk membantu siswa mencapai potensi mereka secara maksimal. Pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat mendukung murid dalam mengasah wawasan, kemampuan, dan prinsip-prinsip yang diperlukan untuk meraih keberhasilan dalam hidup. (Komalasari dalam Faizah, 2017). Menurut (Sadiman dalam Sutikno, 2007), pembelajaran adalah upaya yang disusun untuk mengelola bahan-bahan pembelajaran dengan tujuan menciptakan proses belajar pada murid. Kesimpulan dari teks di atas adalah pembelajaran yaitu Pembelajaran yang efektif dan efisien melibatkan interaksi edukatif yang terstruktur antara siswa dan guru. Interaksi ini harus dirancang dengan baik, dilaksanakan dengan cermat, dan ditinjau secara rutin untuk menjamin bahwa sasaran pembelajaran tercapai. Ini melibatkan manipulasi sumber-sumber belajar untuk menciptakan proses belajar yang sukses.

Menurut Kemp & Dayton dalam Hasan dkk. (2021) ada tiga fungsi utama media pembelajaran ketika dimanfaatkan untuk audien tunggal, berkelompok, atau berkelompok besar. Fungsi pokok yang pertama adalah untuk membangkitkan minat atau menginspirasi tindakan, dapat dilakukan melalui hiburan atau drama untuk menarik perhatian dan menginspirasi peserta didik untuk mengambil Langkah-langkah. Fungsi kedua adalah mengkomunikasikan data kepada sekelompok peserta didik dengan berbagai cara, termasuk pendahuluan, synopsis, atau menyediakan kerangka pengetahuan atau informasi dasar. Media pembelajaran juga dapat mengambil gaya hiburan, pertunjukan dramatis, atau metode pendorong dalam penyampaiannya. Fungsi ketiga yaitu untuk mencapai sasaran pembelajaran. Meningkatkan efektivitas media YouTube kemendikbud RI sebagai sarana pembelajaran untuk memajukan kecerdasan bangsa, sesuai dengan yang dinyatakan dalam prinsip-prinsip awal Undang-Undang Dasar 1945, perlu diperhatikan dan ditingkatkan, (Yuniar & Fajri, 2022). Dalam bukunya *Audio Visual Aids to Instruction*, McKown mengindikasikan bahwa salah satu peran utama media pembelajaran ialah mengalihkan perhatian pendidikan formal dari konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, serta dari teori yang murni menjadi penerapan yang lebih praktis. Kedua, media membantu meningkatkan semangat dan motivasi belajar dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa tetap fokus pada materi yang dipelajari. Ketiga, media membantu memastikan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik tersampaikan secara jelas dan dapat dipahami dengan baik. Terakhir, media memberikan rangsangan yang meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, membantu guru mengetahui bahwa siswa memperhatikan materi yang disampaikan (Fadilah dkk., 2023)

Depdiknas dalam Siagian (2016) menyatakan bahwa maksud atau tujuan pembelajaran matematika mencakup kemampuan anak didik untuk: 1) Mengerti ide-ide matematika, menjelaskan bagaimana konsep-konsep saling terkait, dan menggunakan konsep atau prosedur dengan kemampuan adaptabilitas, keakuratan, efisiensi, dan ketelitian untuk menyelesaikan tantangan; 2) menggunakan logika untuk mengidentifikasi pola dan karakteristik matematika, menerapkan operasi matematika untuk membuat kesimpulan umum, mengembangkan argumen, dan menjelaskan konsep dan pernyataan matematika dengan cara yang sistematis dan jelas; 3) Menyelesaikan masalah dengan memahami tantangan yang ada, merancang model matematika yang sesuai, menemukan solusi untuk model tersebut, dan menganalisis hasil penyelesaian yang didapatkan; 4) Berbicara tentang pemikiran dengan memanfaatkan representasi matematika, matriks, skema, atau sarana lainnya demi mengklarifikasi situasi atau hambatan yang sedang dibahas; dan 5) Mempunyai penghargaan terhadap relevansi penerapan prinsip-prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari, mencakup keingintahuan, fokus, ketertarikan dalam belajar matematika, serta ketekunan dan keyakinan diri dalam mengatasi tantangan matematis. Menurut Kemendikbud dalam Andani (2021), Bidang studi matematika bertujuan untuk (1) Meningkatkan kapasitas berpikir dan memahami peserta didik, (2) Membimbing peserta didik untuk mengatasi dan menyelesaikan kesulitan, (3) Menyempurnakan pencapaian akademik pelajar, (4) Mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menyampaikan gagasan secara efektif, dan (5) Membangun kepribadian peserta didik. Tujuan pembelajaran matematika mencakup mengembangkan pemahaman konsep matematis, kemampuan melaksanakan konsep untuk memecahkan masalah, dan meningkatkan apresiasi terhadap relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2019).

Sekolah dasar pada intinya adalah institusi pendidikan selama enam tahun yang disasar pada anak berusia 6-12 tahun (Suharjo dalam Kurniawan, 2016). Sekolah Dasar (SD) merupakan institusi Pendidikan formal yang memberikan Pendidikan sejak Tingkat dasar, dari kelas 1 hingga kelas 6 (Angga & Iskandar, 2022). Menurut Beichler dan Snowman dalam Witarsa dkk. (2018) siswa tingkat SD yang masih tergolong anak-anak, mengalami tata cara perkembangan fisik dan progres yang khas dalam bidang tubuh, kemampuan berpikir, sosioemosional, daya cipta, lisan atau tulisan, dan proses berbagi pesan, sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Kesimpulan dari teks di atas adalah bahwa Sekolah Dasar (SD) yaitu lembaga pendidikan formal yang disasar untuk anak berumur 6-12 tahun, yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka dalam berbagai sisi seperti fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi. Hal ini mencerminkan pendekatan pendidikan yang holistik dan terfokus pada tahapan perkembangan individu siswa di SD.

Secara operasional, kurikulum SD adalah wujud dari kebijakan desentralisasi yang dirancang untuk memenuhi perlunya pengembangan kurikulum yang mengakomodasi potensi individu peserta didik secara optimal di lingkungan sekolah saat ini dan dimasa depan. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan kearifan lokal dan global yang diintegrasikan dengan strategi manajemen berbasis sekolah sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan saat ini (Nuraini dalam Nazri & Neliwati, 2022). Menurut Muhaimin dalam Mubarak (2013) dalam pengertian sempit, kurikulum ialah sekumpulan rencana dan pengaturan terkait konten, materi, dan metode pengajaran untuk memandu pelaksanaan proses belajar mengajar disekolah. Menurut Audrey Nicholls dan S. Howard Nicholls dalam Hamalik (2006) pengembangan kurikulum merupakan perencanaan untuk menciptakan kesempatan belajar yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu pada siswa serta evaluasi sejauh mana perubahan tersebut telah terjadi. Kesimpulan dari teks di atas adalah bahwa kurikulum Sekolah Dasar (SD) tidak hanya merupakan rencana pengaturan materi pelajaran dan metode belajar mengajar, tetapi juga merupakan implementasi dari kebijakan desentralisasi untuk memastikan kesesuaian dengan potensi peserta didik sekarang dan di masa depan. Pengembangan kurikulum SD juga melibatkan perencanaan yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan serta evaluasi terhadap efektivitas perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Sistem pembelajaran dianggap berstandar tinggi jika proses edukasi memikat dan memacu, agar siswa dapat memperoleh pengetahuan yang luas melalui pengalaman dari kegiatan tersebut. Hal ini bisa merangsang minat siswa dalam mempelajari materi dan dorongan untuk mereka bertanya demi memahami hal-hal baru, Hawi (2015). Evaluasi perkembangan siswa yang dilakukan oleh guru atau pendidik sangat krusial dalam pembelajaran di kelas. Hal ini karena melalui sistem evaluasi, guru dapat menilai sejauh mana perkembangan peserta didik (Aulia dkk., 2020). Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada tema secara mendasar adalah sebuah metode pembelajaran yang menyediakan kesempatan peserta didik, baik perorangan serta tim, untuk aktif mengeksplorasi, mendalami, dan menemukan konsep serta aturan dasar secara komprehensif dan asli (Depdikbud dalam Monika dkk., 1996). Kesimpulan dari teks di atas adalah bahwa untuk mencapai sistem pendidikan yang berkualitas, penting bagi proses pembelajaran untuk inspiratif dan memunculkan tantangan siswa, oleh sebab itu mereka dapat mengasah keterampilan melalui pengalaman langsung dari aktivitas tersebut. Stimulasi rasa ingin tahu siswa dan dorongan untuk bertanya demi memahami hal-hal baru merupakan faktor kunci dalam proses ini. Selain itu, sistem evaluasi yang dilakukan oleh guru sangat krusial dalam memantau perkembangan pelajar selama proses belajar. Evaluasi ini membantu guru untuk memahami sejauh mana pencapaian dan pertumbuhan murid. Model pembelajaran tematik juga ditekankan sebagai metode pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam mengeksplorasi, dan menemukan konsep

serta prinsip-prinsip secara menyeluruh dan otentik, sesuai dengan nilai-nilai pendidikan yang menekankan pengalaman belajar yang signifikan dan relevan bagi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR). SLR atau Systematic Literature Review merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk kepada metodologi penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi studi yang relevan dalam sebuah topik penelitian yang spesifik.

Pembelajaran ini menggunakan data yang terdiri dari ungkapan, ekspresi, dan ucapan yang terkait dengan topik pembahasan, yakni pemahaman konsep dan perhitungan volume bangun ruang di Sekolah Dasar. Informasi ini diperoleh dari publikasi jurnal, artikel, dan buku yang telah diterbitkan di tingkat nasional.

Dalam studi ini, metode pengumpulan data yang dipilih adalah teknik mendengarkan, mencatat, dan libat. Peneliti mengumpulkan teori dari artikel, jurnal, dan buku yang relevan dengan topik yang dibahas. Selanjutnya, peneliti mencatat konsep-konsep yang ditemukan dan mengintegrasikannya dengan ide-ide pribadinya untuk mengembangkan konsep yang konsisten.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber sebagai metode validasi data. Dalam pendekatan ini, peneliti mengintegrasikan dan membandingkan konsep serta ide-ide dari berbagai artikel, jurnal, dan buku untuk memvalidasi data yang digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, beberapa strategi efektif dapat digunakan:

1. Pembelajaran Berbasis Masalah: Berikan siswa masalah-masalah matematika yang menantang dan membutuhkan pemikiran kreatif untuk diselesaikan. Ini dapat merangsang kreativitas mereka dalam mencari solusi.
2. Diskusi dan Kolaborasi: Berikan kesempatan bagi para murid untuk berbicara dan bekerjasama dalam menuntaskan masalah matematika. Ini tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka tetapi juga mempromosikan pemikiran kritis.
3. Penggunaan Alat Bantu Visual: Gunakan bantuan visual seperti gambar, diagram, atau manipulatif matematika agar dapat memberikan bantuan siswa memvisualisasikan konsep matematika secara lebih kreatif.
4. Proyek Matematika: Berikan proyek-proyek matematika yang melibatkan penelitian, eksplorasi, atau penerapan konsep matematika dalam konteks nyata. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam memecahkan masalah.

5. Brainstorming: Gunakan teknik brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide dalam memecahkan masalah matematika. Ini akan membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka.
6. Pemberian Ruang untuk Kesalahan: Biarkan murid-murid mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah matematika tanpa takut membuat kesalahan. Memperbolehkan eksperimen ini dapat mendorong kreativitas mereka.
7. Mengaitkan Matematika dengan Kehidupan Sehari-hari: Berikan kepada murid contoh penerapan konsep matematika dalam situasi sehari-hari. Ini akan membantu mereka menganggap matematika sebagai sesuatu yang memiliki relevansi dan dapat memicu ide-ide kreatif.
8. Mendorong Pemikiran Alternatif: Ajak siswa untuk mempertimbangkan berbagai pendekatan atau solusi dalam memecahkan masalah matematika, bukan hanya satu cara konvensional.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, guru dapat membantu meningkatkan kreativitas murid-murid dalam proses belajar matematis di tingkat SD (sekolah dasar), yang pada gilirannya bisa memperbaiki pengetahuan mereka terhadap pemikiran-pemikiran matematika yang diajarkan.

## SIMPULAN

Untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, beberapa strategi efektif dapat digunakan: 1) Pembelajaran Berbasis Masalah, 2) Diskusi dan Kolaborasi, 3) Penggunaan Alat Bantu Visual, 4) Proyek Matematika, 5) Brainstorming, 6) Pemberian Ruang untuk Kesalahan, 7) Mengaitkan Matematika dengan Kehidupan Sehari-hari, 8) Mendorong Pemikiran Alternatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mewujudkan merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295-5301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2918>
- 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>

- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran Bahasa di sekolah dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1-9. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>
- Bektiarso, S. (2015). Strategi pembelajaran. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- 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>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hawi, A. (2015). Sistem Full-Day School di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Studi Kasus di Izzuddin Palembang. *Istinbath*, 15(2), 71-87. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/istinbath/article/view/787>
- Hidayat, A. (2019, October). Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 1, pp. 698-705)*. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/100>
- Hikam, I. (2017). Peran guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di MTs Negeri 12 Jakarta (Bachelor's thesis). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/35378>
- Isnawati, N., & Samian, S. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 128-144. <https://doi.org/10.2317/jpis.v25i1.825>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25. <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>

- Monika, M. S., Sari, S. A., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 565-574. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4382>
- Mubarak, R. (2013). Pengembangan kurikulum sekolah dasar. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 24. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3295>
- Nazri, E., Azmar, A., & Neliwati, N. (2022). Komponen-komponen Kurikulum Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1289-1298. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2160>
- Pratitis, NT (2013). Peran kreativitas dalam membentuk strategi coping siswa ditinjau dari tipe kepribadian dan gaya belajar. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2 (3). <https://doi.org/10.30996/persona.v2i3.308>
- Rulviana, V. (2018). Implementasi Media Edmodo Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2361>
- Safri, H. (2015). Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Berbasis Pelatihan. *MUAMALAH*, 5(2), 161-169. <https://doi.org/10.24256/m.v5i2.689>
- Sambada, D. (2012). Peranan kreativitas siswa terhadap kemampuan memecahkan masalah fisika dalam pembelajaran kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 2 (2), 37-47. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v2n2.p37-47>
- Saputra, W. (2020). Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13-16. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.443>
- 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>
- Winarsih, W., & Andriani, P. (2022). Peranan Kreativitas dan Inovasi dalam Meningkatkan Volume Penjualan Pada PT. Nippon Indosari Corpindo Tbk. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(S1), 59-68. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10iS1.1988>
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>

Yuniar, R., & Fajri, T. R. N. (2022). Fungsi Pembelajaran Media Sosial Youtube dalam Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. *Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(1), 100-112. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v5i1.163>